SPECTRAVIDEO
JEUX
D'ACTION
SYNTEX

SPECTRAVIDEO

JEUX D'ACTION

Illustrations : Jean-François Penichoux
Photos de couverture : Dominique Waechter

Tous les efforts ont été faits pour fournir dans ce livre une information complète et exacte. Néanmoins, SYBEX n'assume de responsabilités ni pour son utilisation, ni pour les contrefaçons de brevets ou atteintes aux droits de tierces personnes qui pourraient résulter de cette utilisation.

Copyright version originale © 1984, Sybex

ISBN 2-7361-0077-X

Tous droits réservés. Toute reproduction même partielle, par quelque procédé que ce soit, est interdite sans autorisation préalable. Une copie par xérographie, photographie, film, bande magnétique ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi sur la protection des droits d'auteur.

PIERRE MONSAUT

SPECTRAVIDEO

JEUX D'ACTION

SYBEX

Paris • Berkeley • Düsseldorf • Londres

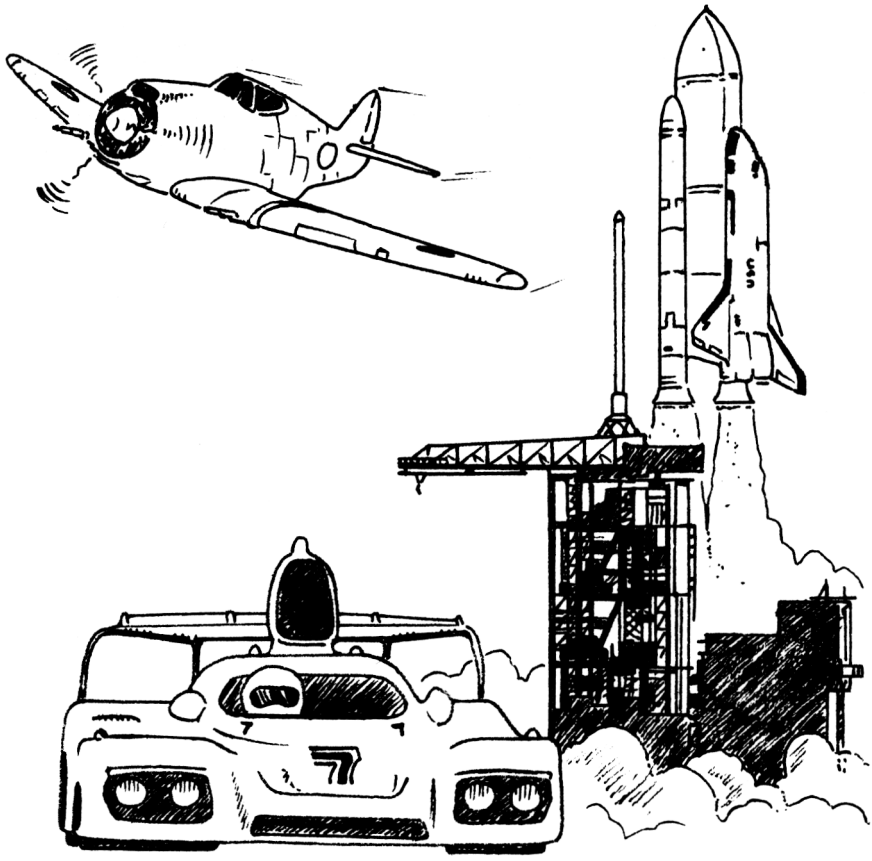
Table des matières

Squash	9
Blitz	13
D.C.A.	17
Trace	21
Slalom	25
Ramasse-miettes	29
Tank	33
Alphabet	37
Atterrissage	41
Chasse au canard	45
Serpent	51
Maestro	55
Grand-prix	59
Crabes	63
Casse-briques	69
Poursuite	75
Robots	81
Parachute	87

Avant-Propos

Les jeux présentés dans ce livre utilisent des fonctions propres à votre microordinateur : son, couleur, graphisme, etc. Pour cette raison, ces programmes ne fonctionnent que sur le Spectravidéo et sont difficilement adaptables à des matériels différents.

Au-delà du jeu lui-même, l'étude de ces programmes vous enseignera de nombreuses techniques de programmation qui vous seront très utiles pour développer vos propres programmes.



NOTES CONCERNANT LES PROGRAMMES

Les programmes doivent être tapés tels qu'ils sont reproduits. Ils doivent être enregistrés sur cassette (ou sur disquette) pour éviter d'avoir à les retaper à chaque utilisation. Utilisez pour cela l'instruction

CSAVE " < nom > "

en remplaçant < nom > par le nom du programme à enregistrer.
Exemple : pour enregistrer le programme BLITZ, tapez

CSAVE "BLITZ"

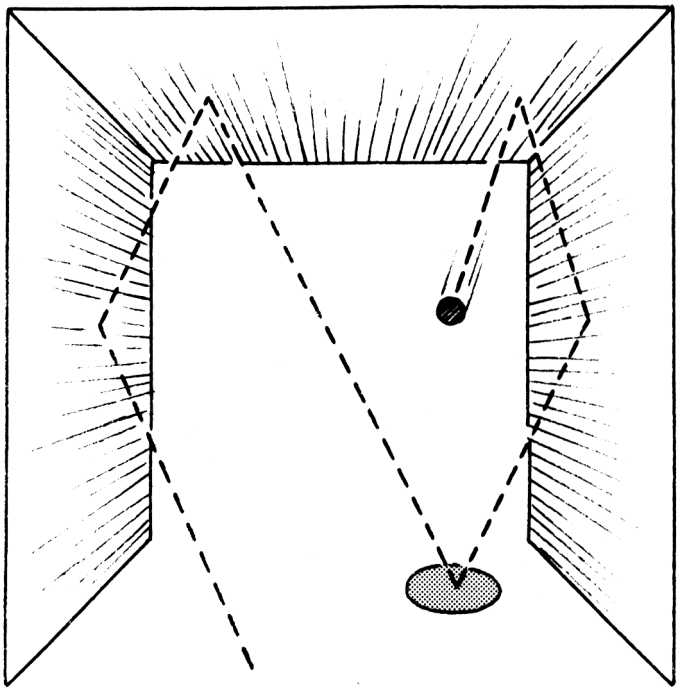
et pressez la touche ENTER après avoir appuyé sur les touches LECTURE et ENREGISTREMENT du magnétophone. Pour recharger un programme, rembobinez la cassette jusqu'au début du programme et tapez CLOAD " < nom > ". Si vous voulez, par exemple, recharger le programme BLITZ, tapez

CLOAD "BLITZ"

et pressez la touche ENTER.

Afin de réduire au maximum les risques d'erreurs, les listings des programmes ont été reproduits par photographie. Si vos programmes ne fonctionnent pas, vérifiez-les attentivement en considérant plus particulièrement les points suivants :

- lignes oubliées,
- numéros de lignes erronés,
- erreurs de frappe (attention en particulier à ne pas confondre la lettre O et le chiffre 0 ou la lettre I et le chiffre 1).



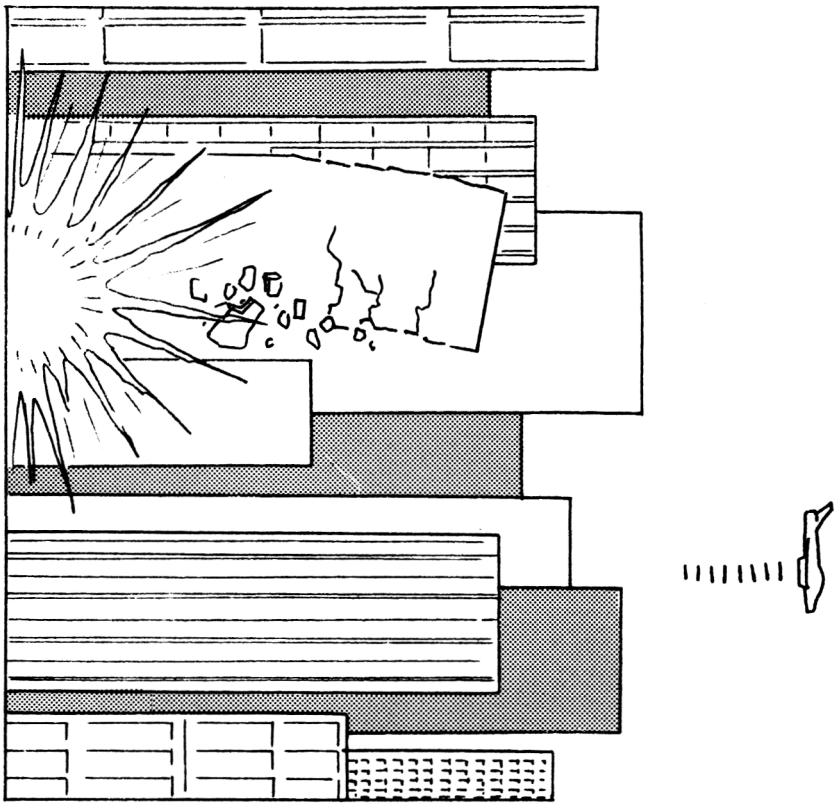
SQUASH

Grâce à votre ordinateur, vous pouvez jouer au squash assis dans un fauteuil. La raquette se déplace à l'aide du joystick. Vous disposez de dix balles que vous devez garder en jeu le plus longtemps possible. Chaque balle renvoyée rapporte un point.

```
10 REM **********
20 REM * SQUASH *
30 REM **********
40 GOSUB 530
50 LOCATE BX,BY,0
60 PRINT N$;
70 BX=BX+DX
80 BY=BY+DY
90 LOCATE BX,BY,0
100 PRINT B$;
110 IF BY=21 AND ABS(BX-RX-3)>1 THEN 240
120 IF BY=21 THEN S=S+1:BEEP:DY=-DY
130 IF BY=1 THEN BEEP:DY=-DY
140 IF BX=3 OR BX=36 THEN BEEP:DX=-DX
150 D=2*((STICK(0)=7)-(STICK(0)=3))
160 IF D<>0 THEN DO=D
```

```
170 IF STICK(0)=0 THEN DO=0
180 RX=RX+DO
190 IF RX<0 THEN RX=0
200 IF RX>33 THEN RX=33
210 LOCATE RX,RY,0
220 PRINT R$;
230 GOTO 50
240 NB=NB+1
250 IF NB=11 THEN 360
260 LOCATE BX,BY,0
270 PRINT N$;
280 FOR I=1 TO 3
290 BEEP
300 FOR J=1 TO 100
310 NEXT J
320 NEXT I
330 DO=0
340 GOSUB 710
350 GOTO 50
360 LOCATE 13,5,0
370 PRINT "SCORE :";S;
380 IF S>R1 THEN R1=S
390 LOCATE 13,10,0
400 PRINT "RECORD :";R1;
410 LOCATE 13,15
420 PRINT "UNE AUTRE ?";
430 NB=0
440 S=0
450 D$=INKEY$
460 IF D$<>"" THEN 450
470 D$=INKEY$
480 IF D$="" THEN 470
490 IF D$<>"N" AND D$<>"n" THEN 40
500 CLS
510 LOCATE 0,0,1
520 END
530 CLS
540 SCREEN 0,0
550 COLOR 15,9
560 DEFINT A-Z
570 N$=CHR$(32)
```

```
580 FOR BX=2 TO 37
590 LOCATE BX,0,0
600 PRINT CHR$(201);
610 NEXT BX
620 FOR BY=1 TO 21
630 LOCATE 2,BY,0
640 PRINT CHR$(201);
650 LOCATE 37,BY,0
660 PRINT CHR$(201);
670 NEXT BY
680 R$=N$+N$+CHR$(161)+CHR$(161)+CHR$(16
1)+N$+N$
690 B$=CHR$(193)
700 RX=16
710 RY=22
720 BY=21
730 BX=INT(RND(1)*32)+5
740 DY=-1
750 DX=(INT(RND(1)*2)-.5)*2
760 RETURN
```



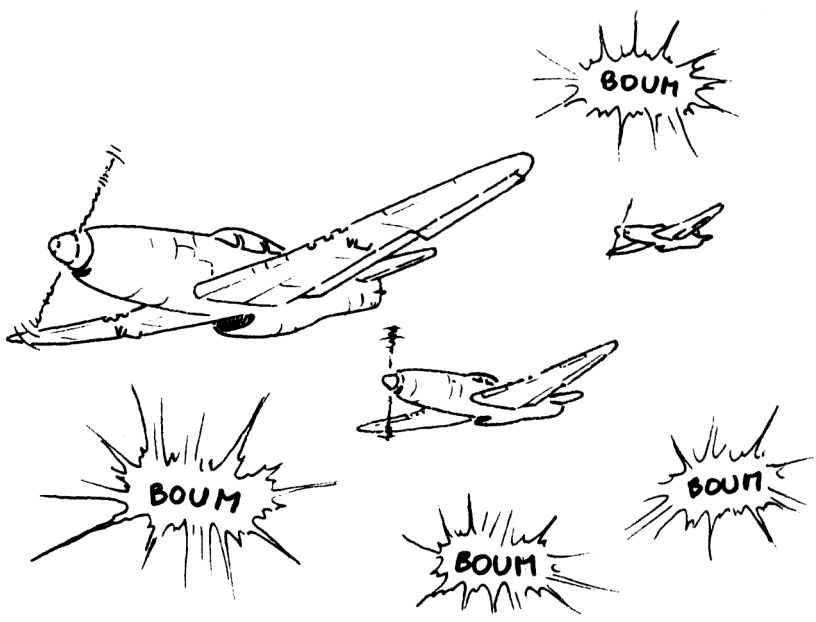
BLITZ

Votre mission est de détruire la ville que vous survolez afin de pouvoir atterrir. A chaque passage, votre avion vole un peu plus bas. Vous ne pouvez larguer une bombe (en appuyant sur une touche quelconque) que lorsque la bombe précédente a atteint son objectif ou le sol. Lorsque votre avion a atterri (ou lorsqu'il s'est écrasé contre un immeuble), le score est affiché ainsi que le record du jour. Si ce jeu vous paraît trop difficile, vous pouvez changer les limites de la ville (10 et 30, ligne 720).

```
10 REM *********
20 REM * BLITZ *
30 REM *********
40 GOSUB 570
50 GOSUB 650
60 FOR HY=0 TO 23
70 FOR HX=0 TO 38
80 LOCATE HX,HY,0
90 PRINT A$;
100 IF HX>35 THEN 120
110 IF VPEEK(HX+4+HY*40)<>0 THEN 220
120 IF INKEY$<>"" AND BY=0 AND HX<>38 TH
EN BX=HX+1:BY=HY+1
130 IF BY<>0 THEN GOSUB 490 ELSE GOSUB 5
40
140 NEXT HX
150 LOCATE 37,HY,0
160 PRINT NN$;
170 NEXT HY
180 FOR I=1 TO 500
190 NEXT I
200 S=S+40*HY+HX
210 GOTO 50
220 S=S+40*HY+HX
```

```
230 VPOKE BX+B1*40,0
240 FOR I=HY TO 22
250 LOCATE HX+1,I,0
260 PRINT NN$;
270 LOCATE HX+1,I+1,0
280 PRINT RIGHT$(A$,2);
290 FOR J=1 TO 100
300 NEXT J
310 NEXT I
320 IF S>R THEN R=S
330 LOCATE 3,0,0
340 PRINT "SCORE :";S;
350 LOCATE 25,0,0
360 PRINT "RECORD :";R;
370 FOR I=1 TO 100
380 NEXT I
390 R$=INKEY$
400 IF R$<>"" THEN 390
410 LOCATE 7,13,1
420 PRINT "UNE AUTRE ?";
430 R$=INKEY$
440 IF R$="" THEN 430
450 IF R$<>"N" THEN S=0:GOTO 50
460 COLOR 15,4,5
470 CLS
480 END
490 IF BY>23 THEN BY=0
500 VPOKE BX+B1*40,0
510 B1=BY
520 IF BY<>0 THEN VPOKE BX+BY*40,B:BY=BY
+1
530 RETURN
540 FOR I=1 TO 10
550 NEXT I
560 RETURN
570 SCREEN 0,0
580 COLOR 10,1
590 DEFINT A-V
600 A$=CHR$(32)+CHR$(166)+CHR$(179)
610 B=247
620 NN$=CHR$(32)+CHR$(32)
```

```
630 RETURN
640 HX=0
650 HX=0
660 HY=0
670 BX=0
680 BY=0
690 B1=BY
700 CLS
710 FOR I=10 TO 30
720 FOR J=23 TO INT(RND(1)*5)+14 STEP-1
730 VPOKE I+J*40,207
740 NEXT J
750 NEXT I
760 RETURN
```


BOUM
BOUM
BOUM
BOUM

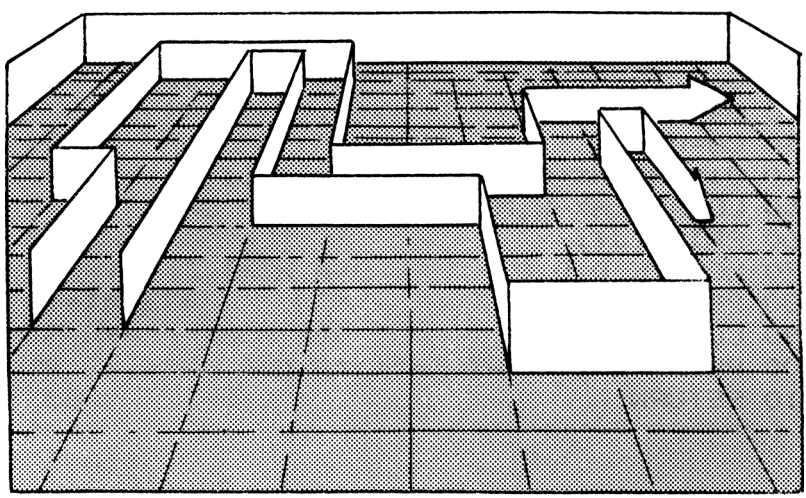
D.C.A.

Les rôles sont maintenant inversés. Vous manœuvrez la D.C.A. et devez essayer d'abattre les avions qui passent au-dessus de vous. Pour tirer, utilisez n'importe quelle touche. Vous disposez au départ de quinze missiles. Si vous abattez dix avions, vous obtenez un bonus de dix points et dix missiles supplémentaires.

```
10 REM **********
20 REM * D.C.A. *
30 REM **********
40 CLEAR 250
50 GOSUB 610
60 A$=RIGHT$(A$,1)+LEFT$(A$,38)
70 B$=RIGHT$(B$,38)+LEFT$(B$,1)
80 LOCATE 0,0,0
90 PRINT A$;
100 LOCATE 0,2
110 PRINT B$;
120 LOCATE MX-2,24,0
130 PRINT J$;
140 R$=INKEY$
150 IF R$<>"" AND MY=24 THEN MY=23:CM=G4
:NM=NM-1
160 IF MY<>24 THEN MY=MY-2:VPOKE MX+MY*4
```

```
0,CM:VPOKE MX+(MY+2)*40,CO
170 IF MY<>3 THEN 250
180 IF VPEEK(MX+80)=CO THEN 250
190 VPOKE MX+80,CE
200 VPOKE MX+MY*40,CO
210 BEEP
220 S=S+1
230 B$=LEFT$(B$,17)+O1$+RIGHT$(B$,18)
240 GOTO 320
250 IF MY<>1 THEN 350
260 IF VPEEK(MX)=CO THEN 350
270 VPOKE MX,CE
280 S=S+1
290 VPOKE MX+MY*40,CO
300 BEEP
310 A$=LEFT$(A$,17)+O1$+RIGHT$(A$,18)
320 IF S>1 AND S/10=INT(S/10) THEN GOSUB
 540
330 MY=24
340 M=G6
350 LOCATE 0,24,0
360 PRINT "S :";S;"M :";NM;
370 IF NM<1 AND MY=24 THEN 400
380 IF MY<=1 THEN VPOKE MX+40,CO:MY=24:M
=G6
390 GOTO 60
400 IF S>R THEN R=S
410 LOCATE 15,10
420 PRINT "SCORE :";S;
430 LOCATE 15,13
440 PRINT "RECORD :";R;
450 LOCATE 15,16,1
460 PRINT "UNE AUTRE ?";
470 R$=INKEY$
480 IF R$<>"" THEN 470
490 R$=INKEY$
500 IF R$="" THEN 490
510 IF R$<>"N" AND R$<>"n" THEN 50
520 CLS
530 END
540 A$=A1$
```

```
550 B$=B1$
560 NM=NM+10
570 FOR I=1 TO 300
580 NEXT I
590 S=S+10
600 RETURN
610 DEFINT A-Z
620 SCREEN 0,0
630 COLOR 10,4
640 S=0
650 A$=""
660 B$=""
670 N$=CHR$(32)
680 FOR I=1 TO 5
690 A$=A$+CHR$(166)+CHR$(179)+N$+N$+N$+N
$+N$+N$
700 B$=B$+CHR$(179)+CHR$(192)+N$+N$+N$+N
$+N$+N$
710 NEXT I
720 A$=LEFT$(A$,39)
730 B$=LEFT$(B$,39)
740 A1$=A$
750 B1$=B$
760 CE=221
770 J$=CHR$(176)+CHR$(183)+CHR$(164)
780 MX=19
790 MY=24
800 NM=15
810 G6=215
820 G4=243
830 CO=0
840 O1$=N$+N$+N$+N$
850 LOCATE MX-2,MY,0
860 PRINT J$;
870 LOCATE 0,0,0
880 PRINT A$;
890 LOCATE 0,2,0
900 PRINT B$;
910 RETURN
```



TRACE

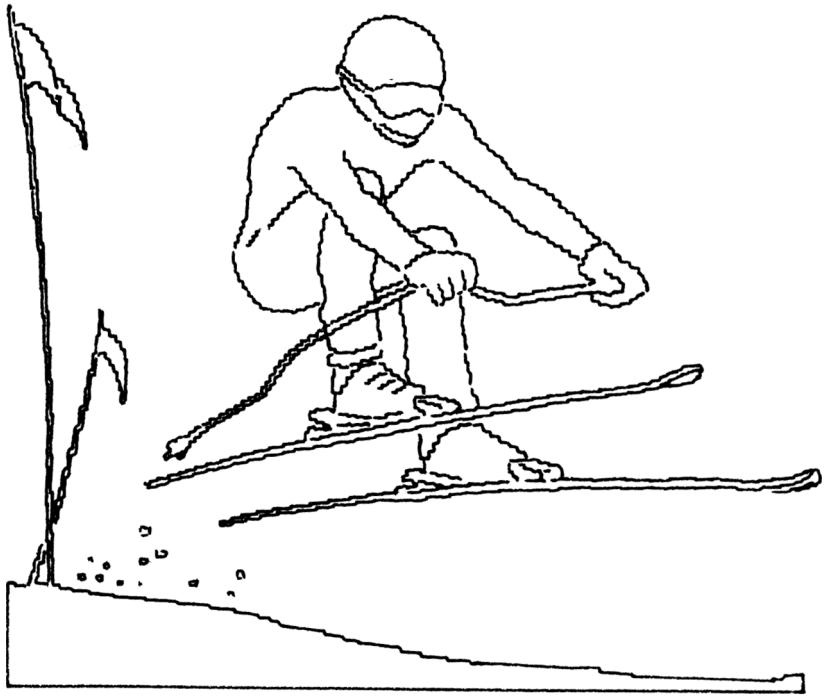
Deux joueurs s'affrontent pour se partager l'espace vital. Chacun doit s'efforcer, tout en se déplaçant, de ne jamais recouper sa trace ou celle de son adversaire, et de ne pas sortir du rectangle dessiné sur l'écran. Utilisez les joysticks ou les touches suivantes :

Joueur de droite : <P>, <L>, <:> et <.>
Joueur de gauche : <W>, <A>, <S> et <Z>

```
10 REM *********
20 REM * TRACE *
30 REM *********
40 GOSUB 670
50 ON JK GOTO 120
60 D$=INKEY$
70 HB=(D$="L")-(D$=":")
80 VB=(D$="P")-(D$=".")
90 HA=(D$="A")-(D$="S")
100 VA=(D$="W")-(D$="Z")
110 GOTO 160
120 HA=(STICK(1)=7)-(STICK(1)=3)
130 VA=(STICK(1)=1)-(STICK(1)=5)
140 HB=(STICK(0)=7)-(STICK(0)=3)
150 VB=(STICK(0)=1)-(STICK(0)=5)
160 IF HA<>0 THEN H1=HA:V1=0
170 IF VA<>0 THEN V1=VA:H1=0
180 IF HB<>0 THEN H2=HB:V2=0
190 IF VB<>0 THEN V2=VB:H2=0
200 X1=X1+H1
210 Y1=Y1+V1
```

```
220 IF VPEEK(X1+Y1*40)<>N THEN 300
230 VPOKE X1+Y1*40,CG
240 X2=X2+H2
250 Y2=Y2+V2
260 IF VPEEK(X2+Y2*40)<>N THEN 360
270 VPOKE X2+Y2*40,CD
280 BEEP
290 GOTO 50
300 F2=F2+1
310 GOSUB 610
320 IF F2=10 THEN 420
330 IF INKEY$<>"" THEN 330
340 GOSUB 790
350 GOTO 50
360 F1=F1+1
370 GOSUB 610
380 IF F1=10 THEN 480
390 IF INKEY$<>"" THEN 390
400 GOSUB 790
410 GOTO 50
420 CLS
430 LOCATE 9,5
440 PRINT "LE JOUEUR DROIT GAGNE";
450 LOCATE 15,10
460 PRINT F2;"A";F1
470 GOTO 530
480 CLS
490 LOCATE 9,5
500 PRINT "LE JOUEUR GAUCHE GAGNE";
510 LOCATE 15,10
520 PRINT F1;"A";F2
530 LOCATE 14,15,1
540 PRINT "UNE AUTRE ?";
550 IF INKEY$<>"" THEN 550
560 D$=INKEY$
570 IF D$="" THEN 560
580 IF D$<>"N" AND D$<>"n" THEN RUN
590 CLS
600 END
610 FOR I=1 TO 5
620 BEEP
```

```
630 FOR J=1 TO 100
640 NEXT J
650 NEXT I
660 RETURN
670 CLS
680 SCREEN 0,0
690 DEFINT A-Z
700 COLOR 1,12
710 LOCATE 6,10,0
720 PRINT "JOYSTICKS ?"
730 R$=INKEY$
740 IF R$="" THEN 730
750 JK=-(R$="0")
760 CG=223
770 CD=225
780 N=0
790 CLS
800 FOR X1=0 TO 39
810 VPOKE X1+40,233
820 VPOKE X1+880,233
830 NEXT X1
840 FOR Y1=2 TO 22
850 VPOKE Y1*40,233
860 VPOKE Y1*40+39,233
870 NEXT Y1
880 LOCATE 2,24,0
890 PRINT "JOUEUR GAUCHE:";F1;
900 LOCATE 22,24,0
910 PRINT "JOUEUR DROIT:";F2;
920 X1=8
930 Y1=11
940 X2=32
950 Y2=11
960 H1=1
970 V1=0
980 H2=-1
990 V2=0
1000 S1=0
1010 S2=0
1020 RETURN
```



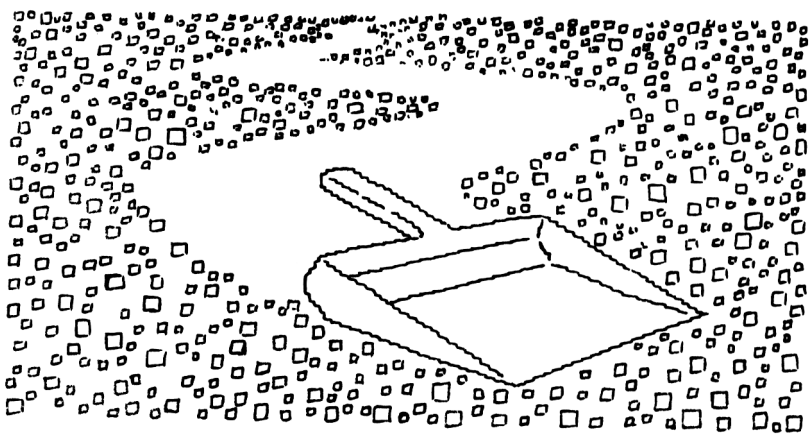
SLALOM

Partez aux sports d'hiver sans risque de vous casser une jambe ! Lancez-vous du haut de la piste et essayez de passer le plus grand nombre possible de portes sans heurter les piquets. Frappez n'importe quelle touche pour changer de direction.

```
10 REM **********
20 REM * SLALOM *
30 REM **********
40 GOSUB 430
50 FOR K=1 TO 300
60 X=SX+1
70 Y=SY
80 IF K>=16 AND (K-5)/10=INT((K-5)/10) T
HEN GOSUB 350
90 IF K<284 AND K/10=INT(K/10) THEN GOSU
B 370
```

```
100 IF INKEY$<>"" THEN DX=-DX
110 S1=SX
120 SX=SX+DX
130 IF SX<2 THEN SX=2:DX=-DX
140 IF SX>36 THEN SX=36:DX=-DX
150 LOCATE S1,SY,0
160 PRINT B$;
170 LOCATE 0,24,0
180 PRINT
190 LOCATE SX,SY,0
200 PRINT S$(DX/2+.5);
210 S1=SX
220 NEXT K
230 LOCATE 5,5,0
240 PRINT "PORTE(S) RATEE(S) :";T
250 LOCATE 5,8,0
260 PRINT "UNE AUTRE DESCENTE ?"
270 D$=INKEY$
280 IF D$<>"" THEN 270
290 D$=INKEY$
300 IF D$="" THEN 290
310 IF D$<>"N" AND D$<>"n" THEN RUN
320 CLS
330 LOCATE 1,1,1
340 END
350 IF VPEEK(X-1+Y*40)<>CP OR VPEEK(X+2+
40*Y)<>CP THEN IF VPEEK(X-2+Y*40)<>CP OR
 VPEEK(X+1+Y*40)<>CP THEN T=T+1:BEEP
360 RETURN
370 P=P+(INT(RND(1)*3)-1)*8
380 IF P<2 THEN P=10
390 IF P>34 THEN P=26
400 LOCATE P,23
410 PRINT P$;
420 RETURN
430 DIM S$(1)
440 DEFINT A-Z
450 S$(0)=CHR$(188)
460 S$(1)=CHR$(190)
470 B$=CHR$(32)
480 P$=CHR$(211)+B$+B$+CHR$(211)
```

```
490 SCREEN 0,0
500 COLOR 1,15
510 DX=-1
520 SY=8
530 SX=19
540 S1=SX
550 P=18
560 CP=243
570 CLS
580 LOCATE 5,10,0
590 PRINT "TAPEZ UNE TOUCHE POUR COMMENC
ER"
600 N=RND(1)
610 IF INKEY$="" THEN 600
620 CLS
630 RETURN
```



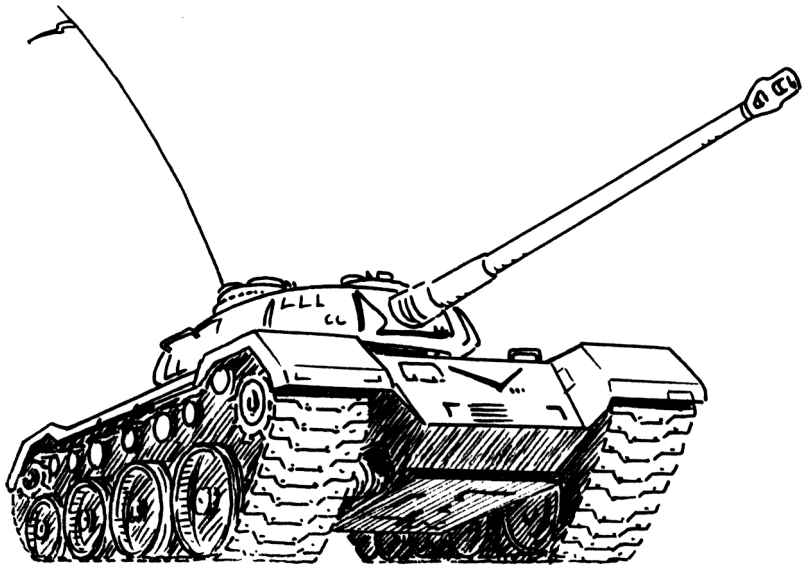
RAMASSE-MIETTES

Voici une curieuse façon d'utiliser un ordinateur : vous devez vous efforcer de ramasser le plus vite possible les miettes qui jonchent la nappe. Vous disposez de 30 secondes pour un nettoyage complet. Les miettes sont représentées par des points blancs. Le joystick vous permet de contrôler votre ramasse-miettes.

```
10 REM ********************
20 REM * Ramasse-miettes *
30 REM ********************
40 GOSUB 250
50 LOCATE 0,23,0
60 PRINT "Temps :";INT(Z);"Score :";S;
70 IF Z<1 THEN 560
80 K=STICK(0)
90 D1=(K=7)-(K=3)
100 D2=(K=1)-(K=5)
110 IF D1<>0 THEN DX=D1:DY=0
120 IF D2<>0 THEN DY=D2:DX=0
130 XP=PX+DX
140 YP=PY+DY
150 CR=VPEEK(XP+YP*40)
160 IF CR=J THEN XP=PX:YP=PY
170 IF CR=M THEN S=S+1:BEEP:X=X+1
180 VPOKE PX+PY*40,N
190 VPOKE XP+YP*40,J
200 PX=XP
210 PY=YP
220 Z=Z-.1
230 IF X=NM THEN 700
240 GOTO 50
250 SCREEN 0,0
260 COLOR 15,4,5
```

```
270 DEFINT A-Y
280 J=233
290 M=14
300 N=0
310 S=0
320 NM=10
330 X=0
340 FOR PX=0 TO 39
350 VPOKE PX+40,J
360 VPOKE 880+PX,J
370 NEXT PX
380 FOR PY=2 TO 21
390 VPOKE PY*40,J
400 VPOKE PY*40+39,J
410 NEXT PY
420 FOR I=1 TO NM
430 PX=INT(RND(-TIME)*37)+1
440 PY=INT(RND(-TIME)*21)+2
450 IF VPEEK(PX+PY*40)<>0 THEN 430
460 VPOKE PX+PY*40,M
470 NEXT I
480 PX=INT(RND(-TIME)*37)+1
490 PY=INT(RND(-TIME)*21)+2
500 IF VPEEK(PX+PY*40)<>0 THEN 480
510 VPOKE PX+PY*40,J
520 Z=30
530 DX=0
540 DY=0
550 RETURN
560 FOR I=1 TO 500
570 NEXT I
580 IF INKEY$<>"" THEN 580
590 IF S>R THEN R=S
600 LOCATE 13,10
610 PRINT "Record :";R;
620 LOCATE 13,16
630 PRINT "Une autre ?";
640 D$=INKEY$
650 IF D$="" THEN 640
660 IF D$<>"n" AND D$<>"N" THEN 40
670 CLS
```

```
680 LOCATE 0,0,1
690 END
700 NM=NM+1
710 VPOKE XP+YP*40,N
720 GOSUB 330
730 GOTO 50
```



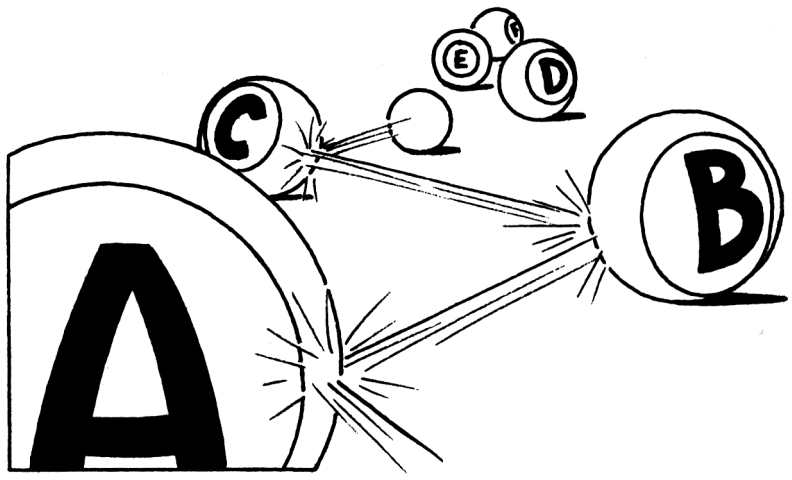
TANK

Essayez de suivre la route avec votre tank tout en évitant les mines qui s'y trouvent placées au hasard par l'ordinateur. Pour vous diriger, utilisez le joystick. Si le passage est bloqué, vous pouvez faire sauter une ou plusieurs mines en tirant un de vos dix obus (frappez la barre d'espacement).

```
10 REM ********
20 REM * TANK *
30 REM ********
40 GOSUB 550
50 TX=TX+(STICK(0)=7)-(STICK(0)=3)
60 VPOKE X+40*Y,0
70 LOCATE 0,24,0
80 PRINT R$
90 IF VPEEK(TX+TY*40)<>0 THEN 280
100 VPOKE TX+TY*40,T
110 IF STRIG(0)=-1 THEN GOSUB 220
120 X=TX
130 Y=TY
140 PO=INT(RND(1)*7)+18
150 VPOKE 880+PO,M
160 PO=INT(RND(1)*7)+18
170 VPOKE 880+PO,M
180 S=S+1
190 FOR I=1 TO DL-S
200 NEXT I
210 GOTO 50
220 IF OB=0 THEN 270
230 OB=OB-1
```

```
240 FOR I=1 TO 5
250 VPOKE TX+(TY+I)*40,0
260 NEXT I
270 RETURN
280 FOR I=1 TO 10
290 VPOKE TX+TY*40,M
300 FOR J=1 TO 100
310 NEXT J
320 BEEP
330 VPOKE TX+TY*40,T
340 FOR J=1 TO 100
350 NEXT J
360 BEEP
370 NEXT I
380 IF S>R THEN R=S
390 CLS
400 LOCATE 10,10
410 PRINT "SCORE :";S;
420 LOCATE 9,14
430 PRINT "RECORD :";R;
440 LOCATE 9,18,1
450 PRINT "UNE AUTRE ?";
460 IF INKEY$<>"" THEN 460
470 X$=INKEY$
480 IF X$="" THEN 470
490 IF X$<>"N" AND X$<>"n" THEN 530
500 CLS
510 COLOR 15,4
520 END
530 GOSUB 700
540 GOTO 50
550 CLS
560 SCREEN 0,0
570 COLOR 1,11
580 DEFINT A-Z
590 T=3
600 M=231
610 R$=""
620 FOR I=1 TO 15
630 R$=R$+CHR$(32)
640 NEXT I
```

```
650 R$=R$+CHR$(199)+CHR$(199)
660 FOR I=1 TO 7
670 R$=R$+CHR$(32)
680 NEXT I
690 R$=R$+CHR$(199)+CHR$(199)
700 CLS
710 TX=19
720 TY=10
730 X=TX
740 Y=TY
750 S=0
760 DL=200
770 OB=10
780 FOR I=1 TO 24
790 PRINT R$
800 NEXT I
810 RETURN
```


A
C
E
D
B

ALPHABET

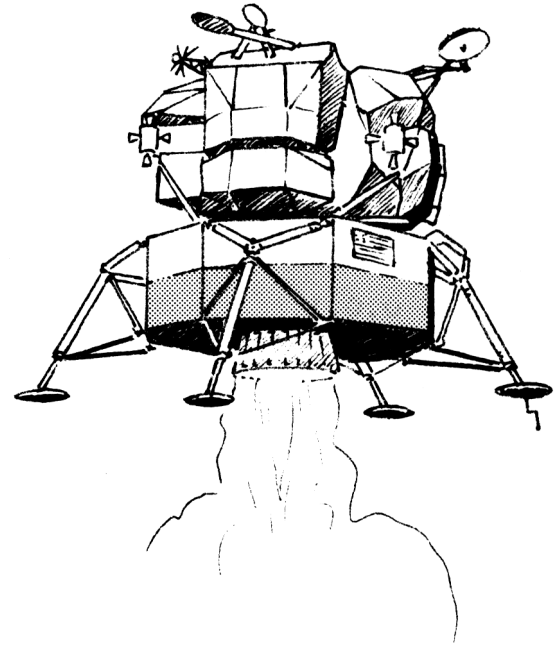
Voici un jeu d'adresse assez difficile. Vous tenterez de marquer le plus grand nombre de points possible en effaçant les lettres affichées par l'ordinateur. Utilisez le joystick pour vous diriger.

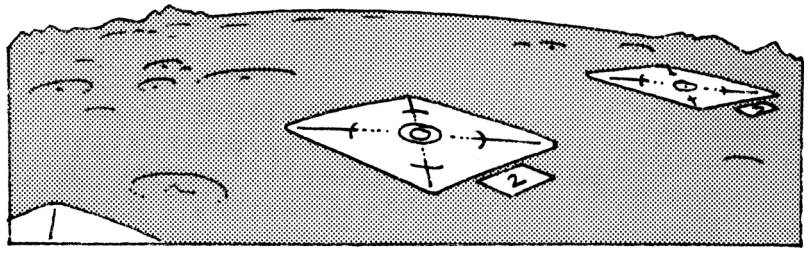
Attention : vous devez effacer les lettres dans l'ordre alphabétique en évitant les obstacles placés au hasard sur l'écran, et ceci en un temps limité. (Le temps qui vous reste est affiché au bas de l'écran.) Lorsque toutes les lettres sont effacées, le jeu reprend avec une lettre supplémentaire.

```
10 REM ************
20 REM * ALPHABET *
30 REM ************
40 GOSUB 330
50 FOR I=1 TO X
60 LOCATE 0,23,0
70 PRINT "Temps :";INT(Z);"Score :";S;
80 IF Z<1 THEN 690
90 K=STICK(0)
100 D1=(K=7)-(K=3)
110 D2=(K=1)-(K=5)
120 IF D1<>0 THEN DX=D1:DY=0
130 IF D2<>0 THEN DY=D2:DX=0
140 XP=PX+DX
150 YP=PY+DY
160 CR=VPEEK(XP+YP*40)
170 IF CR=I+32 THEN S=S+1:BEEP:GOTO 250
180 IF CR<>0 THEN XP=PX:YP=PY
```

```
190 VPOKE PX+PY*40,N
200 VPOKE XP+YP*40,J
210 PX=XP
220 PY=YP
230 Z=Z-.1
240 GOTO 60
250 VPOKE PX+PY*40,N
260 VPOKE XP+YP*40,J
270 PX=XP
280 PY=YP
290 Z=Z-.1
300 NEXT I
310 GOSUB 330
320 GOTO 50
330 SCREEN 0,0
340 COLOR 15,3
350 DEFINT A-Y
360 J=32
370 M=233
380 X=X+1
390 N=0
400 S=0
410 FOR PX=0 TO 39
420 VPOKE PX+40,M
430 VPOKE 880+PX,M
440 NEXT PX
450 FOR PY=2 TO 21
460 VPOKE PY*40,M
470 VPOKE PY*40+39,M
480 NEXT PY
490 FOR I=1 TO 120
500 PX=INT(RND(1)*37)+1
510 PY=INT(RND(1)*21)+2
520 IF VPEEK(PX+PY*40)<>0 THEN 500
530 VPOKE PX+PY*40,M
540 NEXT I
550 FOR Z=1 TO X
560 PX=INT(RND(1)*37)+1
570 PY=INT(RND(1)*21)+2
580 IF VPEEK(PX+PY*40)<>0 THEN 560
590 VPOKE PX+PY*40,Z+32
```

```
600 NEXT Z
610 PX=INT(RND(-TIME)*37)+1
620 PY=INT(RND(-TIME)*21)+2
630 IF VPEEK(PX+PY*40)<>0 THEN 610
640 VPOKE PX+PY*40,J
650 Z=50
660 DX=0
670 DY=0
680 RETURN
690 FOR I=1 TO 500
700 NEXT I
710 IF INKEY$<>"" THEN 710
720 IF S>R THEN R=S
730 LOCATE 13,10
740 PRINT "Record :";R;
750 LOCATE 13,16
760 PRINT "Une autre ?";
770 D$=INKEY$
780 IF D$="" THEN 770
790 IF D$<>"n" AND D$<>"N" THEN RUN
800 CLS
810 LOCATE 0,0,1
820 END
```




2

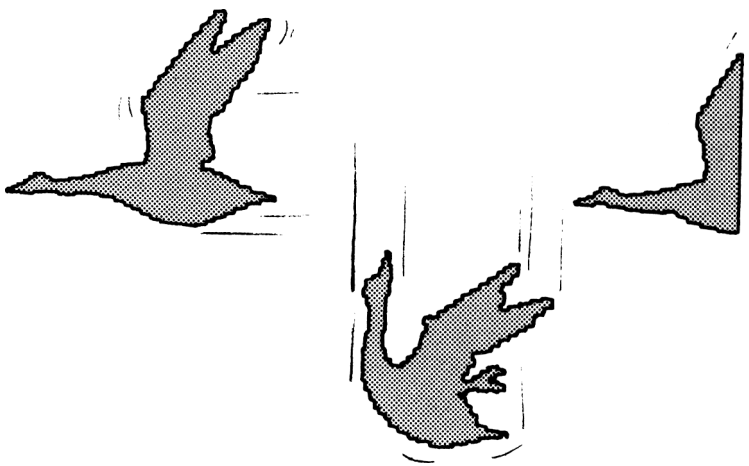
ATTERRISSAGE

Après un long voyage en apesanteur, poser une navette spatiale en douceur n'est pas chose aisée ; mais grâce à votre ordinateur, vous allez être en mesure de vous entraîner sans danger. Vous devez poser votre navette sur l'aire prévue à cet effet. Vous pouvez vous diriger vers la droite et vers la gauche à l'aide des touches < , > et < . > ou freiner votre descente avec la barre d'espacement. (Vous pouvez également utiliser le joystick.) La quantité de carburant disponible est indiquée par la longueur du trait horizontal, en haut de l'écran.

```
10 REM ****************
20 REM * ATTERRISSAGE *
30 REM ****************
40 DEFINT A-Z
50 DIM N(15,20)
60 DIM R(15,20)
70 DIM C(15,10)
80 FU=100
90 GOTO 580
100 GOSUB 720
110 DV=DV+1
120 IF FU<1 THEN D$="":GOTO 170
```

```
130 D$=INKEY$
140 Q=STICK(0)
150 DV=DV+3*(Q=5)
160 DH=DH+(Q=3)-(Q=7)
170 DV=DV+3*(D$=" ")
180 DH=DH+(D$=".")-(D$=",")
190 IF D$<>"" OR Q<>0 THEN FU=FU-1:FF=1
200 DRAW "C4L"+STR$(FF)
210 FF=0
220 IF MH<0 OR NH>240 THEN 250
230 IF MV<0 THEN 250
240 PUT (MH,MV),R,PSET
250 NH=NH+DH
260 NV=NV+DV
270 IF NV>187 THEN 340
280 MV=NV-20
290 MH=NH-15
300 IF MH<0 OR NH>240 THEN 110
310 IF MV<0 THEN 110
320 PUT (MH,MV),N,PSET
330 GOTO 110
340 IF DV>5 THEN 420
350 IF ABS(NH-A)>4 THEN 420
360 IF ABS(DH)>1 THEN 420
370 PUT (MH,167),N,PSET
380 FOR I=0 TO 1000
390 NEXT I
400 S=S+10
410 GOTO 100
420 FOR I=1 TO 10
430 NEXT I
440 CLS
450 SCREEN 0,0
460 LOCATE 5,10
470 PRINT "VOTRE NAVETTE S'EST ECRASEE"
480 LOCATE 10,13
490 PRINT "SCORE :";S;
500 LOCATE 10,16
510 PRINT "UNE AUTRE ?"
520 IF INKEY$<>"" THEN 520
530 D$=INKEY$
```

```
540 IF D$="" THEN 530
550 IF D$<>"N" THEN RUN
560 CLS
570 END
580 CLS
590 SCREEN 1
600 COLOR 15,4,5
610 FOR I=1 TO 15
620 FOR J=0 TO 10
630 C(I,J)=RND(1)*1000
640 NEXT J
650 NEXT I
660 DRAW "C3BM50,50R2L1U3E3H4U6E4R7F4D6G
4F3D3L1R2L1U3H3L3D2R1D1U1L3D1U1R1U2L3"
670 PAINT (55,40),3
680 GET (50,30)-(65,50),N
690 CLS
700 GET (100,60)-(115,80),R
710 GOTO 100
720 CLS
730 A=INT(RND(1)*260)+20
740 DRAW "C1BM"+STR$(A)+",188R4L23D1R23D
1L23"
750 NH=160
760 NV=20
770 DH=0
780 DV=0
790 MV=0
800 MH=NH-15
810 FU=FU+10
820 DRAW "C1BM0,3R"+STR$(FU)
830 RETURN
```



CHASSE AU CANARD

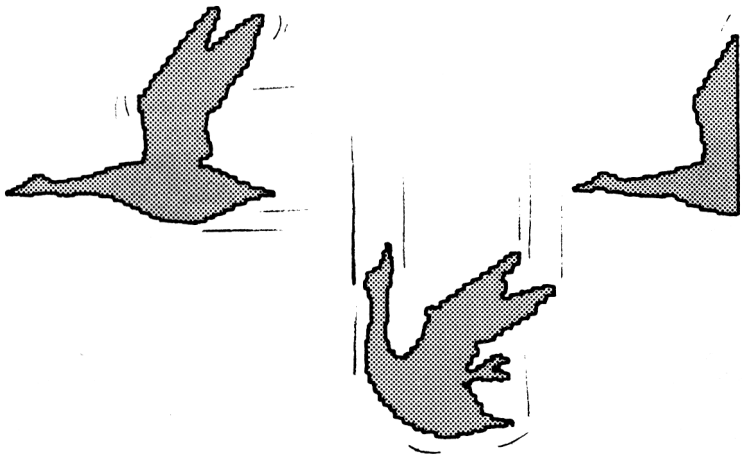
Votre micro-ordinateur vous invite à une partie de chasse au canard. Les canards volent de droite à gauche en haut de l'écran. Vous vous déplacez en utilisant le joystick. Vous pouvez tirer autant de cartouches que vous voulez, mais il ne passera que 20 canards, et votre but est d'en abattre le plus possible. Pour tirer, frappez la barre d'espacement. Si vous atteignez un canard, vous marquerez un point et vous le verrez tomber en battant des ailes.

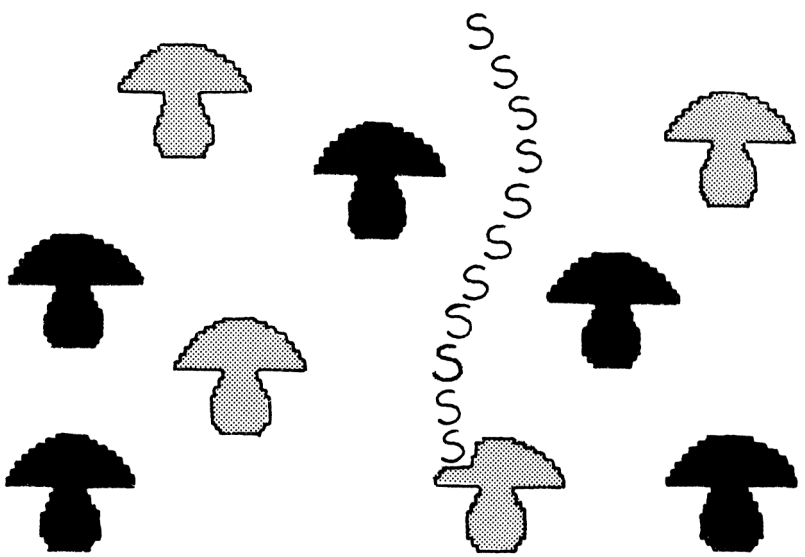
```
10 REM **********************
20 REM * CHASSE AU CANARD *
30 REM **********************
40 GOSUB 350
50 Z=-Z
60 H=Z+.5
70 CX=CX-1
80 IF CX<0 THEN GOSUB 570
90 IF NC=0 THEN 720
100 LOCATE CX,CY,0
110 PRINT CC$(H);
120 LOCATE X,Y,0
```

```
130 PRINT N$;
140 LOCATE JX,JY
150 PRINT J$;
160 X=JX
170 IF TY<>JY THEN TY=TY-2:GOTO 190
180 TX=JX
190 IF TY<2 THEN 620
200 LOCATE TX,TY,0
210 PRINT J$;
220 IF TY<>JY THEN LOCATE TX,TY+2,0:PRIN
T N$;
230 X$=INKEY$
240 D=2*((X$="Q")-(X$="S"))
250 IF D<>0 THEN D1=D
260 IF X$="W" THEN D1=0
270 JX=JX+2*((STICK(0)=7)-(STICK(0)=3))
280 IF JX>37 THEN JX=37
290 IF JX<2 THEN JX=2
300 IF STRIG(0)=0 THEN 50
310 IF TY<>JY THEN 50
320 TY=JY-2
330 TX=JX
340 GOTO 50
350 CLS
360 DEFINT A-Y
370 SCREEN 0,0
380 COLOR 3,4
390 CLS
400 DIM CC$(1)
410 J$=CHR$(214)
420 N$=CHR$(32)
430 E$=CHR$(189)
440 CC$(0)=CHR$(192)+CHR$(161)+CHR$(161)
+N$
450 CC$(1)=CHR$(166)+CHR$(179)+CHR$(179)
+N$
460 JX=19
470 JY=24
480 NC=20
490 TX=JX
500 TY=JY
```

```
510 Z=.5
520 CX=36
530 CY=0
540 X=JX
550 Y=JY
560 RETURN
570 LOCATE 0,0,0
580 PRINT N$+N$+N$;
590 CX=36
600 NC=NC-1
610 RETURN
620 IF TX=CX OR TX=CX+1 THEN 840
630 LOCATE TX,TY+2,0
640 PRINT N$;
650 LOCATE TX,TY,0
660 PRINT J$;
670 LOCATE TX,TY,0
680 PRINT N$;
690 TX=JX
700 TY=JY
710 IF NC<>0 THEN 200
720 CLS
730 LOCATE 10,10,0
740 PRINT "SCORE :";S;
750 LOCATE 9,20,0
760 PRINT "UNE AUTRE ?";
770 IF INKEY$<>"" THEN 770
780 X$=INKEY$
790 IF X$="" THEN 780
800 IF X$<>"N" AND X$<>"n" THEN RUN
810 LOCATE 0,0,1
820 CLS
830 END
840 LOCATE TX,TY,0
850 PRINT E$;
860 LOCATE TX,TY+2,0
870 PRINT N$;
880 BEEP
890 FOR I=1 TO 50
900 NEXT I
910 S=S+1
```

```
920 DX=CX
930 CX=36
940 FOR I=1 TO 24
950 Z=-Z
960 H=Z+.5
970 LOCATE DX,I-1,0
980 PRINT N$+N$+N$;
990 LOCATE DX,I,0
1000 PRINT CC$(H);
1010 BEEP
1020 FOR J=1 TO 10
1030 NEXT J
1040 NEXT I
1050 NC=NC-1
1060 FOR I=1 TO 500
1070 NEXT I
1080 CLS
1090 IF NC=0 THEN 720
1100 TY=JY
1110 GOTO 50
```





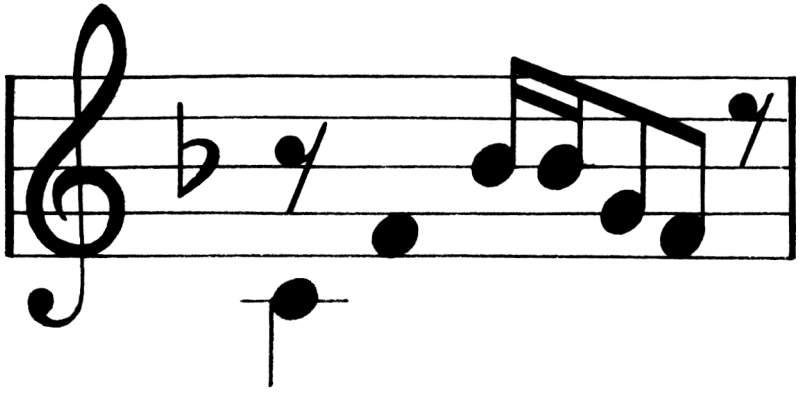
SERPENT

Dans ce jeu, vous êtes un serpent qui se déplace en ondulant sur l'écran. Le changement de direction s'effectue en tapant n'importe quelle touche. Pour pouvoir vous déplacer, vous devez vous nourrir. Heureusement, vous êtes entouré par un grand nombre de champignons. Mais attention ! Si certains sont excellents (représentés par un cercle plein), vous devez absolument éviter ceux représentés par un cercle évidé qui, eux, sont vénéneux. Chaque champignon vous apporte suffisamment de calories pour avancer de dix lignes. Essayez de ne pas mourir de faim sans pour autant finir empoisonné !

```
10 REM ***********
20 REM * SERPENT *
30 REM ***********
40 GOSUB 460
50 D$=INKEY$
60 IF D$<>"" THEN D=-D
70 X=X+D
80 IF X<1 THEN X=2
90 IF X>39 THEN X=38
100 C=VPEEK(X+40*Y)
110 IF C=PQ THEN 220
120 IF C=TR THEN S=S+10:H=H+10:BEEP
```

```
130 VPOKE X+Y*40,SP
140 LOCATE 0,24,0
150 PRINT
160 VPOKE RND(1)*38+921,TR
170 IF RND(1)>.5 THEN VPOKE RND(1)*38+92
1,PQ
180 S=S-1
190 IF S=0 THEN 220
200 H=H+1
210 GOTO 50
220 BEEP
230 LOCATE 0,24,0
240 PRINT
250 VPOKE X+(Y-1)*40,SP
260 FOR I=1 TO 5
270 BEEP
280 FOR J=1 TO 50
290 NEXT J
300 NEXT I
310 IF INKEY$<>"" THEN 310
320 IF H>R THEN R=H
330 LOCATE 4,20
340 PRINT "SCORE :";H;
350 LOCATE 23,20
360 PRINT "RECORD :";R;
370 LOCATE 15,23,1
380 PRINT "UNE AUTRE ?";
390 D$=INKEY$
400 IF D$="" THEN 390
410 IF D$<>"N" AND D$<>"n" THEN 440
420 CLS
430 END
440 GOSUB 530
450 GOTO 50
460 CLS
470 SCREEN 0,0
480 DEFINT A-Z
490 COLOR 5,3
500 SP=219
510 PQ=223
520 TR=225
```

```
530 CLS
540 S=1000
550 H=0
560 D=1
570 X=19
580 Y=10
590 RETURN
```



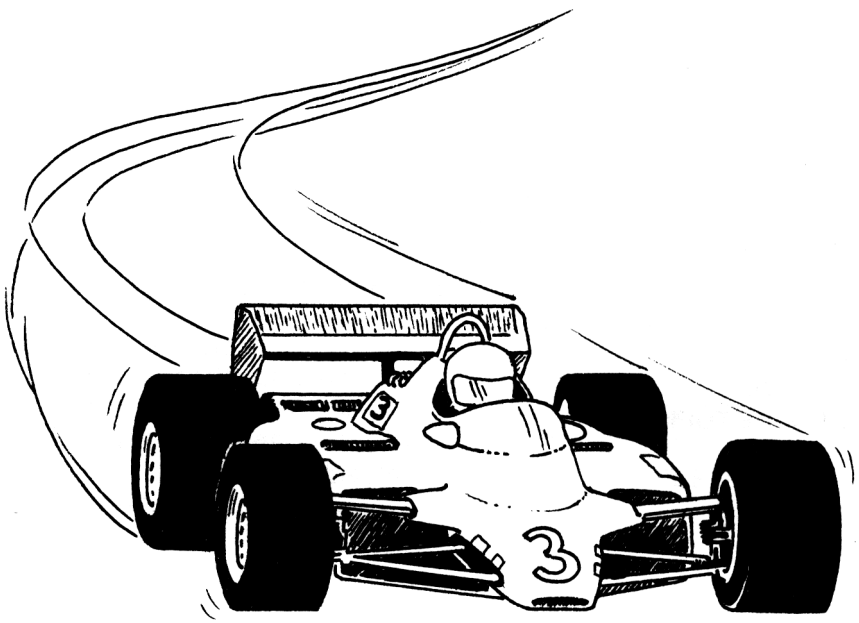
MAESTRO

Ce programme n'est pas vraiment un jeu mais constitue une bonne démonstration des possibilités musicales du Spectravidéo. Deux voies seulement sont utilisées pour cette intervention en «la» mineur de J.S. Bach. Il ne tient qu'à vous d'en ajouter une troisième.

```
10 CLEAR 5000
20 SCREEN 1,2
30 A$="V5T32L3204R32EA05C04BEB05DL16CE04
G#05E"
40 A1$="V5T32L3202A1603A8G+16AEA04C03BEB
04D"
50 A$=A$+"04L32AEA05C04BEB05DL16C04A8R16
"
60 A1$=A1$+"L16C03AG+EL32AEA04C03BEB04D"
70 A$=A$+"05L32R32ECE04A05C04EGL16FA05DF
L32FD"
80 A1$=A1$+"L16C03A04C03AL3204D03AFADF02
A03C02L16B"
90 B$="04B05D04GBDFL16EG05CE"
100 B1$="03DGBL32BGEGCE02GBL16A03CL32DF0
2B03D02L16GB03L32CE02A03C02L16FDL32G03GF
GCG04CED03G04DF"
110 B$=B$+"L32EC04A05C04L16F05DL32D04BGB
L16E05CL32C04AFAL16DB05C8R8"
120 B$=B$+"04L32R32G05CED04G05DFL16EG04B
05GL32C04G05CED04G"
130 B1$=B1$+"L16EC03BGL3204C03G04CED03G0
4DFL16EC8"
140 C$="05DFL16ECGE"
```

```
150 C1$="R16R32L32GEGCE03GB"
160 C$=C$+"O6L32C05AEACE04A05CL16DF+A06C
"
170 C1$=C1$+"L16A04CEGL32F+ADF+03A04D03F
+A"
180 C$=C$+"L3205BGDG04B05D04GB05L16CEGBL
32AF+"
190 C1$=C1$+"L16GB04DF+L32EGCE03G04C03EG
L16F+"
200 D$="D+F+04B05D+04F+AL16G05GL32GECE"
210 D1$="AB04D+L32R32ECE03A04CEG"
220 D$=D$+"04L16A05F+L32F+D04B05D04L16G0
5EL32EC04A05C"
230 D1$=D1$+"F+D03B04D03GB04DF+EC03A04C0
3F+A04C16"
240 D$=D$+"04F+05GF+ED+F+04B05D+E8R16L32
"
250 D1$=D1$+"C03B04C03AL16B02B03L32E04E0
3BGE02BGB"
260 E$="R32GB-GEGC+EGEC+E04AGFED05FA-FDF
04B05DFD04B05D04GFEDC05EGECE04A05CD+C04A
05C04F+ED+C+03B05D"
270 E1$="L16E03EGB-C+8R804D03DFA-02B8R80
4C03CEF+02A8R803B"
280 F$="FD04B05D04G+B05D04BG+BER32R16R32
EA05C04BEB05DL16C04AG+EL32A05CEC04A05C04
F+A05C04AF+AD+05C04BAG+B"
290 F1$="02B03DF02G+8R3204L32DC03B04L16C
03AG+EL32AEA04C03BEB04DCEAECE03A04C03F+A
04C03AF+AD+F+L16E"
300 G$="05D04BG+BDFG+FDF03B04FEDCEAECE03
A04CD+C03A04C03F+04C03BAL16G+04BG+ER32L3
2EA05C04BEB05DC04A"
310 G1$="G+BG+E02BG+EA03CEC02A03C02D+8R3
2L3203BG+EDBG+DL16CE02G+03E02A"
320 H$="05CED04B05DFECEGFEDC04B05CDEFDG+
DBDCAFD04B05D04G+B05C04AEABG+AECE03A8"
330 H1$="03F+02B03G+CADB-G+FD02BG+ADEFD+
E03E02A8A8"
340 FOR I=1 TO 10
350 X$=X$+CHR$(0)
```

```
360 NEXT I
370 X$=X$+CHR$(30)+CHR$(63)+CHR$(127)+CH
R$(127)+CHR$(63)+CHR$(30)
380 X$=X$+CHR$(192)+CHR$(160)+CHR$(144)+
CHR$(144)+CHR$(144)+CHR$(160)
390 FOR I=1 TO 8
400 X$=X$+CHR$(128)
410 NEXT I
420 X$=X$+CHR$(0)+CHR$(0)
430 SPRITE$(1)=X$
440 GOSUB 620
450 PLAY A$,A1$
460 GOSUB 620
470 PLAY B$,B1$
480 GOSUB 620
490 PLAY C$,C1$
500 GOSUB 620
510 PLAY D$,D1$
520 GOSUB 620
530 PLAY E$,E1$
540 GOSUB 620
550 PLAY F$,F1$
560 GOSUB 620
570 PLAY G$,G1$
580 GOSUB 620
590 PLAY H$,H1$
600 GOSUB 620
610 GOTO 450
620 FOR I=0 TO 15
630 X=RND(1)*240
640 Y=RND(1)*176
650 PUT SPRITE I,(X,Y),RND(1)*15,1
660 FOR J=1 TO 80
670 NEXT J
680 NEXT I
690 RETURN
```


3

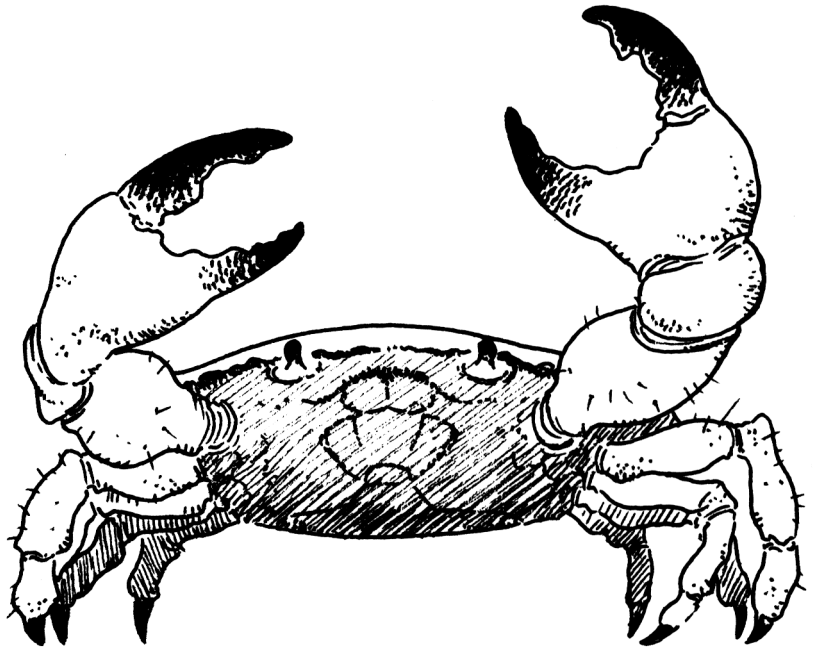
GRAND-PRIX

Au volant de votre formule 1, essayez de parcourir la plus grande distance possible. Votre voiture dispose de deux vitesses. Maintenez la barre d'espacement enfoncée pour rester en seconde vitesse. La direction est commandée par le joystick. En seconde vitesse, votre voiture roule deux fois plus vite. Mais gare à l'accident !

```
10 REM ***************
20 REM * GRAND-PRIX *
30 REM ***************
40 GOSUB 430
50 H=STICK(0)
60 PX=PX+(H=7)-(H=3)
70 IF STRIG(0) THEN T=2 ELSE T=1
80 IF VPEEK(PX+40)<>CR THEN 220
90 RX=RX+(RND(1)<.5)-(RND(1)<.5)
100 IF RX<RN THEN RX=RN
110 IF RX>RM THEN RX=RM
120 VPOKE XP,CR
130 LOCATE RX,24,0
140 PRINT R$
150 VPOKE PX,V
```

```
160 K=K+T
170 DL=(2-T)*50
180 FOR I=1 TO DL
190 NEXT I
200 XP=PX
210 GOTO 50
220 VPOKE XP,CR
230 FOR I=1 TO 5
240 VPOKE PX+40,A
250 FOR J=1 TO 100
260 NEXT J
270 BEEP
280 VPOKE PX+40,V
290 FOR J=1 TO 100
300 NEXT J
310 NEXT I
320 LOCATE 10,10,0
330 PRINT "KMS PARCOURUS :";K;
340 IF INKEY$<>"" THEN 340
350 LOCATE 14,16,0
360 PRINT "UNE AUTRE ?";
370 D$=INKEY$
380 IF D$="" THEN 370
390 IF D$<>"N" AND D$<>"n" THEN RUN
400 LOCATE 0,0,1
410 CLS
420 END
430 CLS
440 SCREEN 0,0
450 DEFINTA-Y
460 COLOR 14,12
470 A=221
480 R$=CHR$(201)+CHR$(201)+CHR$(201)
490 CR=233
500 RX=18
510 V=47
520 RY=24
530 T=1
540 PX=420
550 XP=PX
560 LOCATE 0,0,0
```

```
570 FOR I=0 TO 24
580 LOCATE RX,I,0
590 PRINT R$
600 NEXT I
610 VPOKE PX,V
620 RM=34
630 RN=2
640 RETURN
```



CRABES

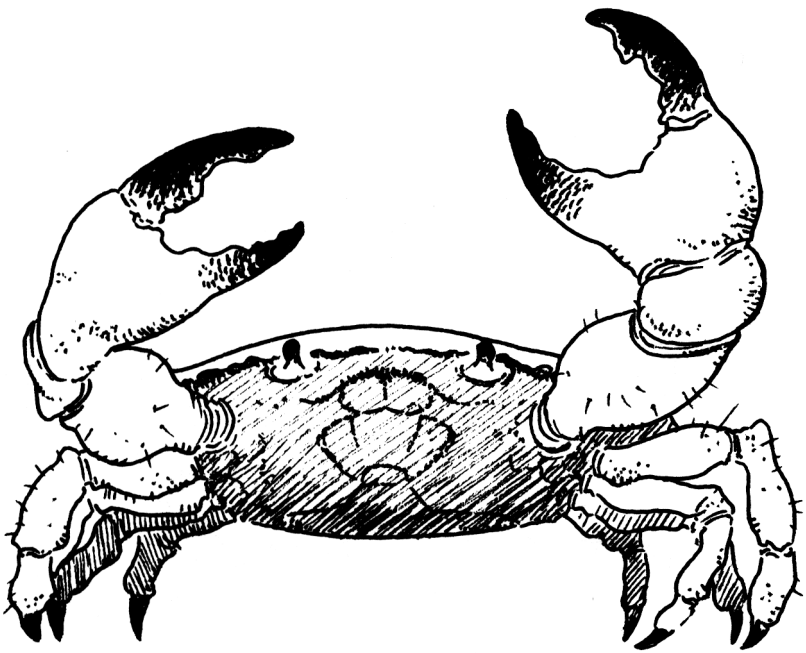
Vous devez maintenant aider une pauvre tortue à regagner la mer en évitant les crabes voraces qui patrouillent sur la plage. Chaque tortue amenée au but rapporte un point. Vous disposez de cinq vies pour tenter de marquer un score maximum. Utilisez le joystick pour avancer et pour reculer.

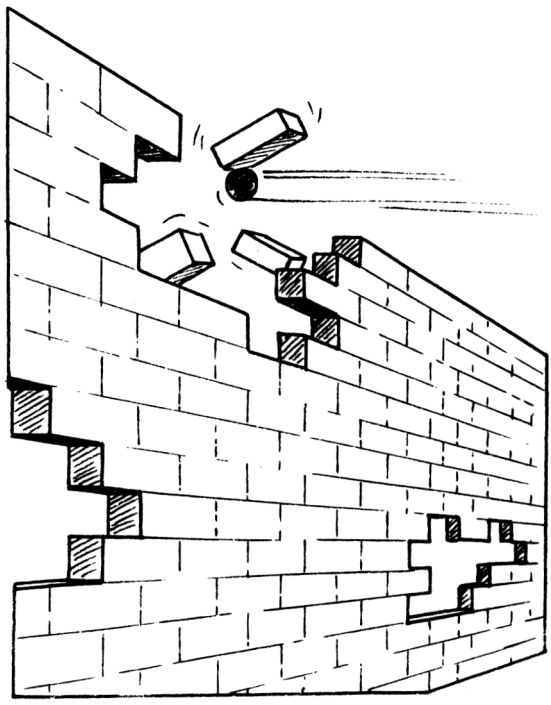
```
10 REM **********
20 REM * CRABES *
30 REM **********
40 GOSUB 780
50 LOCATE 0,20,0
60 PRINT "VIE(S) REST.";NP;
70 A$=RIGHT$(A$,1)+LEFT$(A$,38)
80 B$=RIGHT$(B$,38)+LEFT$(B$,1)
90 LOCATE 0,X1,0
100 PRINT A$;
110 LOCATE 0,X2,0
120 PRINT B$;
```

```
130 LOCATE 0,X3,0
140 PRINT A$;
150 LOCATE 0,X4,0
160 PRINT B$;
170 D$=INKEY$
180 PY=PY+(STICK(0)=1)-(STICK(0)=5)
190 IF PY>10 THEN PY=10
200 IF PY=2 THEN 310
210 C=VPEEK(PX+PY*40+1)
220 IF C<>0 AND C<>10 THEN 490
230 LOCATE PX,YP,0
240 PRINT N$;
250 LOCATE PX,PY,0
260 PRINT P$
270 YP=PY
280 T=T+1
290 IF T>500 THEN 600
300 GOTO 50
310 LOCATE PX,YP,0
320 PRINT N$;
330 LOCATE PX,PY,0
340 PRINT P$;
350 BEEP
360 FOR I=1 TO 200
370 NEXT I
380 LOCATE PX,PY,0
390 PRINT N$;
400 PY=10
410 YP=PY
420 S=S+1
430 LOCATE 0,0,0
440 PRINT "SCORE :";S;
450 LOCATE 19,0
460 PRINT "RECORD :";R;
470 GOSUB 1020
480 GOTO 50
490 NP=NP-1
500 LOCATE PX,YP,0
510 PRINT N$;
520 LOCATE PX,PY,0
530 PRINT CHR$(201);
```

```
540 GOSUB 1070
550 IF NP=0 THEN 600
560 PY=10
570 YP=PY
580 GOSUB 1020
590 GOTO 50
600 CLS
610 IF S>R THEN R=S
620 IF T<500 THEN 650
630 LOCATE 10,8,0
640 PRINT "** TEMPS ECOULE **";
650 LOCATE 10,12,0
660 PRINT "SCORE :";S;
670 LOCATE 10,16,0
680 PRINT "RECORD :";R;
690 LOCATE 10,20
700 PRINT "UNE AUTRE ?";
710 IF INKEY$<>"" THEN 710
720 D$=INKEY$
730 IF D$="" THEN 720
740 IF D$<>"N" THEN 40
750 CLS
760 LOCATE 0,0,1
770 END
780 CLS
790 SCREEN 0,0
800 DEFINT A-Z
810 COLOR 1,11
820 P$="*"
830 N$=CHR$(32)
840 A$=""
850 B$=""
860 S=0
870 NP=5
880 PX=19
890 PY=10
900 YP=PY
910 X1=4
920 X2=5
930 X3=7
940 X4=8
```

```
950 T=0
960 RESTORE
970 FOR I=1 TO 39
980 READ A
990 A$=A$+CHR$(A)
1000 NEXT I
1010 B$=A$
1020 X=RND(1)*35+2
1030 A$=RIGHT$(A$,X)+LEFT$(A$,39-X)
1040 RETURN
1050 DATA 32,192,166,32,32,192,166,32,32
,32,192,166,32,32,32,32,32,192,166,32
1060 DATA 32,32,192,166,32,32,32,192,166
,32,32,192,166,32,32,192,166,32,32,32
1070 PLAY "T10003G1604C203G804C16E2T200C
8E16G8F+16F8D+16E8C1603A8G1604C4C32E16
1080 FOR I=1 TO 4000
1090 NEXT I
1100 RETURN
```





CASSE-BRIQUES

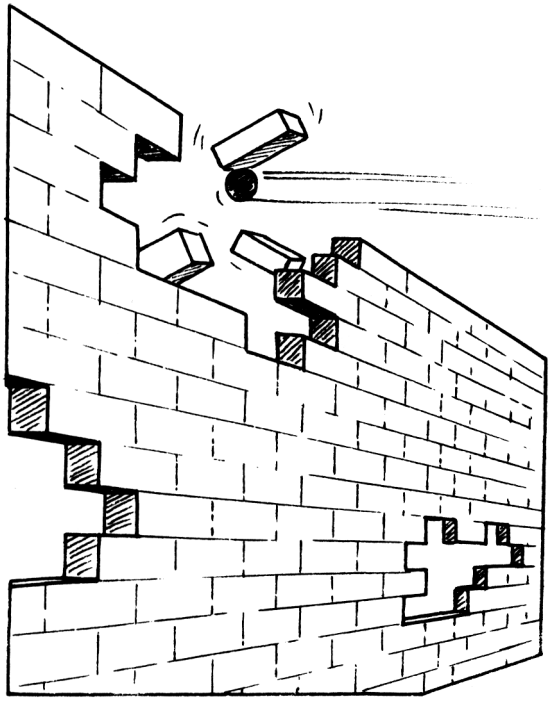
Voici un jeu que l'on a l'habitude de voir dans les cafés. Grâce à votre ordinateur, vous allez maintenant pouvoir en profiter sans dépenser un centime. Le but du jeu est simple : essayer de détruire un mur de briques à l'aide d'une balle que vous devez renvoyer avec votre raquette. Chaque brique cassée rapporte un point. Lorsque le mur est entièrement détruit, un nouveau mur apparaît. Vous disposez de dix balles pour tenter de marquer un score maximum. Utilisez le joystick pour déplacer la raquette.

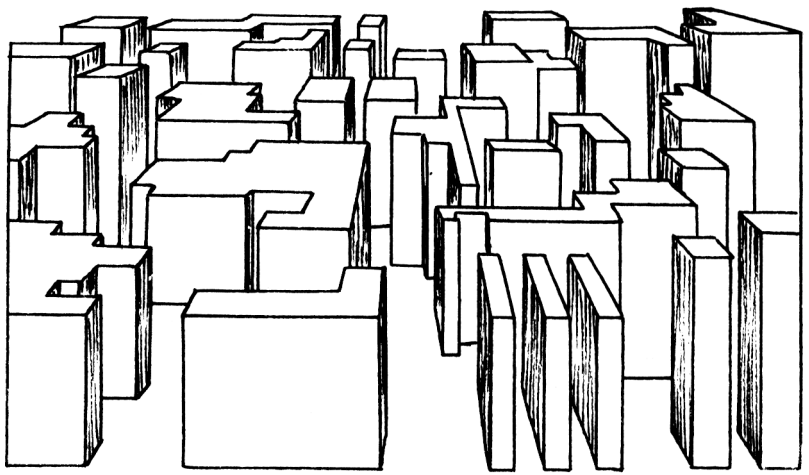
```
10 REM ******************
20 REM * CASSE-BRIQUES *
30 REM ******************
40 GOSUB 590
50 LOCATE BX,BY,0
60 PRINT N$;
70 BX=BX+DX
80 BY=BY+DY
90 IF VPEEK(BX+BY*40)<>0 THEN DY=-DY:S=S
+1::BEEP
100 LOCATE BX,BY,0
110 PRINT B$;
```

```
120 IF BY=21 AND ABS(BX-RX-3)>1 THEN 280
130 IF BY=21 AND BX>3 AND BX<36 THEN LOC
ATE BX,BY:PRINT N$;:BX=BX+CH
140 IF BY=21 THEN BEEP:DY=-DY
150 IF BY=1 THEN BEEP:DY=-DY
160 IF BX=2 OR BX=37 THEN BEEP:DX=-DX
170 D=2*((STICK(0)=7)-(STICK(0)=3))
180 IF D<>0 THEN DO=D
190 IF STICK(0)=0 THEN DO=0
200 RX=RX+DO
210 CH=SGN(DO)
220 IF RX<0 THEN RX=0
230 IF RX>33 THEN RX=33
240 LOCATE RX,RY,0
250 PRINT R$;
260 IF S=204 THEN GOSUB 910
270 GOTO 50
280 NB=NB+1
290 IF NB=11 THEN 400
300 LOCATE BX,BY,0
310 PRINT N$;
320 FOR I=1 TO 3
330 BEEP
340 FOR J=1 TO 100
350 NEXT J
360 NEXT I
370 DO=0
380 GOSUB 850
390 GOTO 50
400 LOCATE 13,5,0
410 S=S+404*K
420 PRINT "SCORE :";S;
430 IF S>R1 THEN R1=S
440 LOCATE 13,10,0
450 PRINT "RECORD :";R1;
460 LOCATE 13,15,0
470 PRINT "UNE AUTRE ?"
480 NB=0
490 K=0
500 S=0
510 D$=INKEY$
```

```
520 IF D$<>"" THEN 510
530 D$=INKEY$
540 IF D$="" THEN 530
550 IF D$<>"N" AND D$<> "n" THEN 40
560 LOCATE 0,0,1
570 CLS
580 END
590 CLS
600 SCREEN 0,0
610 WIDTH 40
620 COLOR 15,13
630 DEFINT A-Z
640 BR$=CHR$(175)
650 N$=CHR$(32)
660 R$=N$+N$+CHR$(161)+CHR$(161)+CHR$(16
1)+N$+N$
670 B$=CHR$(193)
680 FOR BX=1 TO 38
690 LOCATE BX,0,0
700 PRINT CHR$(201);
710 NEXT BX
720 FOR BY=1 TO 21
730 LOCATE 1,BY,0
740 PRINT CHR$(201);
750 LOCATE 38,BY,0
760 PRINT CHR$(201)
770 NEXT BY
780 FOR BY=2 TO 7
790 FOR BX=3 TO 36
800 LOCATE BX,BY,0
810 PRINT BR$;
820 NEXT BX
830 NEXT BY
840 RX=16
850 RY=22
860 BY=21
870 BX=INT(RND(1)*34)+3
880 DY=-1
890 DX=(INT(RND(1)*2)-.5)*2
900 RETURN
910 K=K+1
```

```
920 S=0
930 LOCATE BX,BY,0
940 PRINT N$;
950 LOCATE RX+2,RY,0
960 PRINT N$,N$,N$;
970 GOSUB 680
980 RETURN
```





POURSUITE

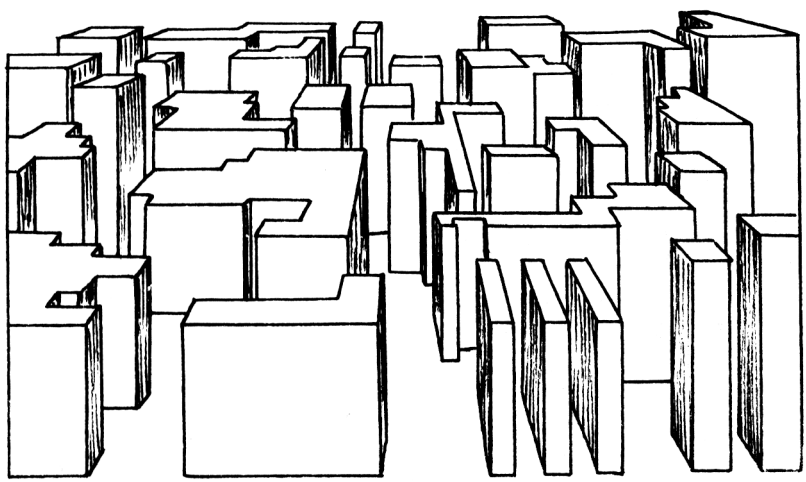
Le voleur s'est échappé, emportant le magot. (Il est représenté par un as de pique noir.) Il se cache dans la ville et vous avez cinquante minutes pour le débusquer et l'arrêter. Attention, pas de précipitation ! En effet, si vous vous jetez sur lui sans réfléchir, il y a toutes les chances pour qu'il vous file entre les doigts. La meilleure façon de vous y prendre est de l'aborder de côté. (Efficace à tous les coups à condition de ne pas le rater !) Si vous ne vous sentez pas assez sûr de vous, attaquez-le de face, ce qui est plus facile mais moins efficace car moins discret. Encore un conseil : n'essayez pas de le poursuivre ; cela ne vous mènerait à rien car il est aussi rapide que vous. Observez plutôt ses mouvements comme un vrai détective. Quand vous le verrez tourner en rond, approchez-vous sans faire de bruit et surgissez au bon moment. Mais rappelez-vous, le temps presse !

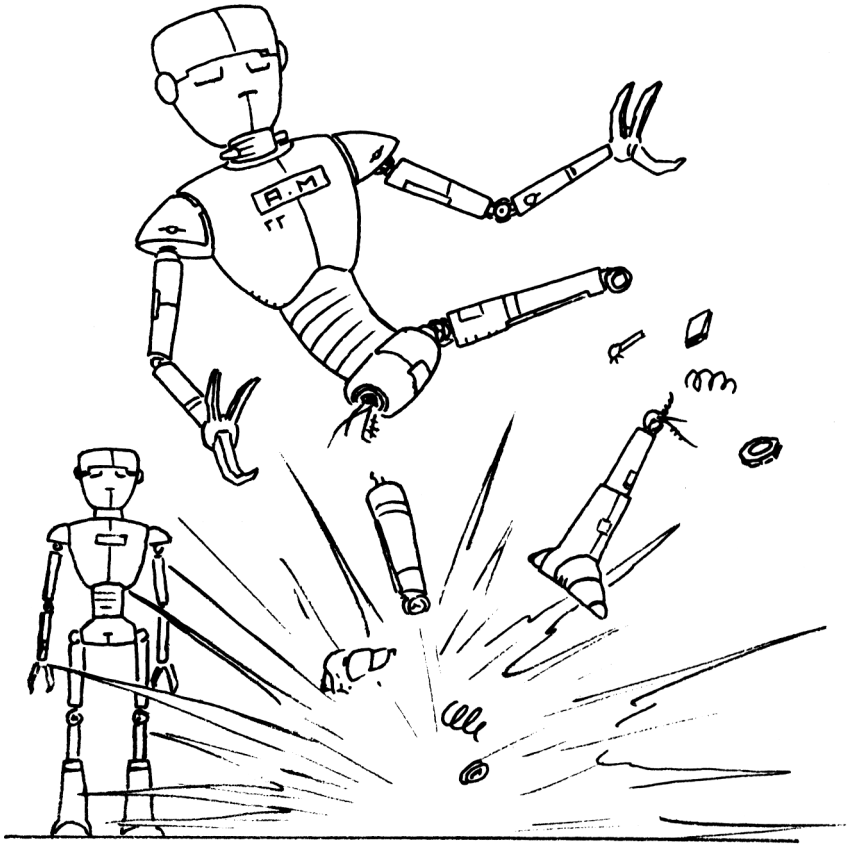
```
10 REM **************
20 REM * POURSUITE *
30 REM **************
40 GOSUB 1040
50 S=0
60 N=0
70 V=239
80 P=40
90 GOSUB 650
100 ST=STICK(0)
110 DX=(ST=7)-(ST=3)
120 DY=(ST=1)-(ST=5)
```

```
130 Z=Z-.2
140 LOCATE 0,24,0
150 PRINT "TEMPS :";INT(Z+1);
160 IF Z<0 THEN 350
170 PX=PX+DX
180 PY=PY+DY
190 C=VPEEK(PX+PY*40)
200 IF C=V THEN 990
210 IF C<>0 THEN PX=XP:PY=YP
220 VPOKE XP+YP*40,N
230 VPOKE PX+PY*40,P
240 YP=PY
250 XP=PX
260 VX=VX+CX
270 VY=VY+CY
280 IF VPEEK(VX+VY*40)<>N THEN GOSUB 490
290 IF VPEEK(VX+VY*40)<>N THEN 260
300 VPOKE XV+YV*40,N
310 VPOKE VX+VY*40,V
320 XV=VX
330 YV=VY
340 GOTO 100
350 IF INKEY$<>"" THEN 350
360 FOR I=1 TO 1000
370 NEXT I
380 LOCATE 10,6
390 PRINT "TEMPS ECOULE";
400 LOCATE 10,10
410 PRINT "SCORE :";S;
420 LOCATE 10,18,1
430 PRINT "UNE AUTRE ?"
440 D$=INKEY$
450 IF D$="" THEN 440
460 IF D$<>"N" AND D$<>"n" THEN RUN
470 CLS
480 END
490 DT=DT+1
500 GOSUB 600
510 IF VPEEK(XV+CX+(YV+CY)*40)=N THEN VX
=XV+CX:VY=YV+CY:RETURN
520 DT=DT-2
```

```
530 GOSUB 600
540 IF VPEEK(XV+CX+(YV+CY)*40)=N THEN VX
=XV+CX:VY=YV+CY:RETURN
550 DT=DT-1
560 GOSUB 600
570 VX=XV+CX
580 VY=YV+CY
590 RETURN
600 IF DT>4 THEN DT=DT-4
610 IF DT<1 THEN DT=DT+4
620 CX=(DT=1)-(DT=3)
630 CY=(DT=2)-(DT=4)
640 RETURN
650 CLS
660 FOR VX=0 TO 39
670 VPOKE VX+40,233
680 VPOKE VX+880,233
690 NEXT VX
700 FOR VY=2 TO 22
710 VPOKE VY*40,233
720 VPOKE VY*40+39,233
730 NEXT VY
740 FOR VX=1 TO 150
750 GOSUB 950
760 VPOKE PX+PY*40,233
770 NEXT VX
780 GOSUB 950
790 VX=PX
800 VY=PY
810 VPOKE VX+VY*40,V
820 XV=VX
830 YV=VY
840 GOSUB 950
850 VPOKE PX+PY*40,P
860 XP=PX
870 YP=PY
880 Z=50
890 CX=0
900 CY=0
910 DX=0
920 DY=0
```

```
930 DT=0
940 RETURN
950 PX=INT(RND(1)*37)+1
960 PY=INT(RND(1)*21)+2
970 IF VPEEK(PX+PY*40)<>N THEN 950
980 RETURN
990 FOR I=1 TO 5
1000 PLAY "DC"
1010 NEXT I
1020 S=S+1
1030 GOTO 90
1040 SCREEN 0,0
1050 COLOR 6,14
1060 CLS
1070 DEFINT A-Y
1080 PX=RND(-TIME)
1090 RETURN
```




A.M
٢٢

ROBOTS

Vous voici seul, abandonné sur une planète défendue par des robots meurtriers. Le sol est truffé de mines qu'il vous faut absolument éviter. Les mines sont représentées sur l'écran par des losanges noirs. Au début du jeu, cinq robots sont présents sur le terrain. Sans perdre une seconde, ils se précipitent sur vous en suivant toujours le plus court chemin. Par chance, les robots sont aveugles et ne voient pas les mines qui se trouvent entre eux et vous, ce qui vous permet, en vous déplaçant judicieusement à l'aide du joystick, de les éliminer.

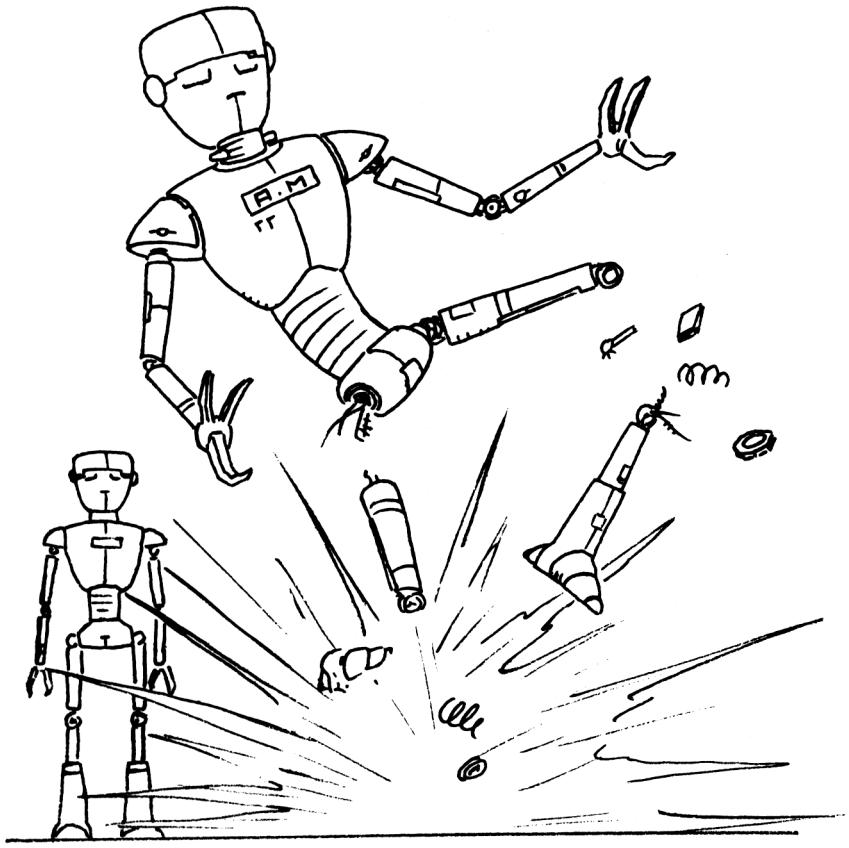
Lorsque tous les robots sont éliminés, le jeu reprend avec un robot supplémentaire. Si vous sautez sur une mine ou si un robot vous tue, tout n'est pas perdu. Vous disposez en effet de cinq vies.

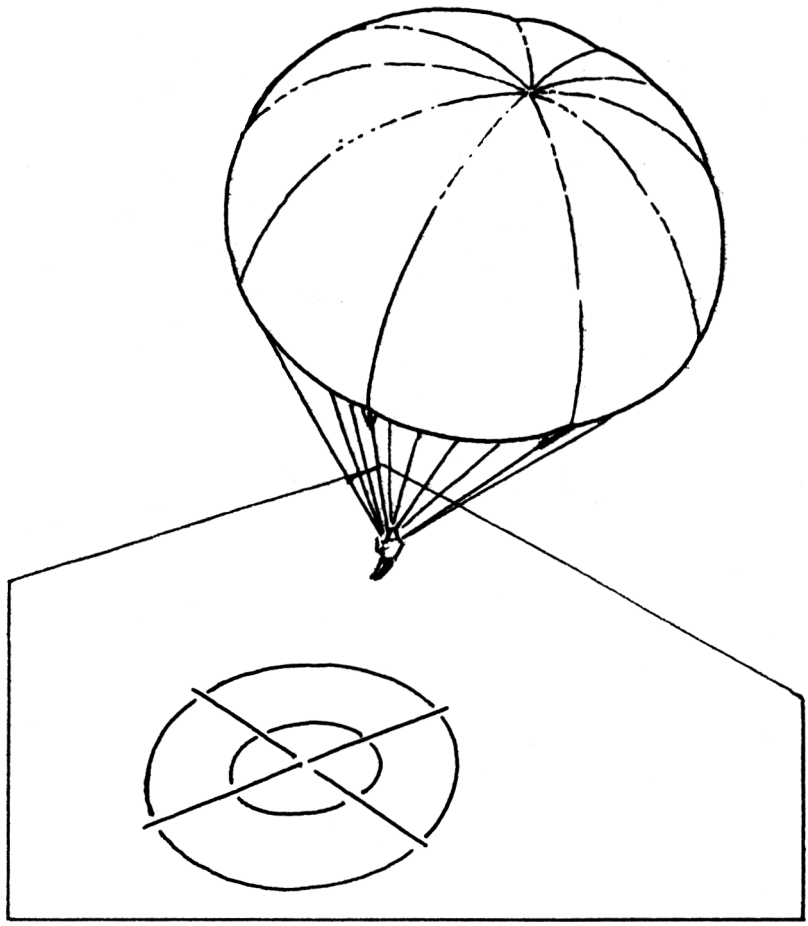
```
10 REM **********
20 REM * ROBOTS *
30 REM **********
40 DEFINT A-Z
50 NH=5
60 N1=5
70 NM=40
80 NR=N1
90 DIM R(30,1)
100 GOSUB 1250
110 GOSUB 740
120 GOSUB 640
```

```
130 C=VPEEK(HX+HY*40)
140 IF C<>N AND C<>H THEN 410
150 VPOKE X+Y*40,N
160 VPOKE HX+HY*40,H
170 X=HX
180 Y=HY
190 FOR J=1 TO 200
200 NEXT J
210 T=0
220 FOR I=1 TO NR
230 IF R(I,0)=0 THEN 340
240 T=1
250 RX=R(I,0)+SGN(HX-R(I,0))
260 RY=R(I,1)+SGN(HY-R(I,1))
270 C=VPEEK(RX+RY*40)
280 IF C=M OR C=R THEN S=S+1:VPOKE R(I,0
)+40*R(I,1),N:R(I,0)=0:GOTO 340
290 IF C=H THEN 410
300 VPOKE R(I,0)+40*R(I,1),N
310 VPOKE RX+40*RY,R
320 R(I,0)=RX
330 R(I,1)=RY
340 NEXT I
350 IF T=0 THEN 370
360 GOTO 120
370 S=S+10
380 IF INKEY$<>""THEN 380
390 IF NR<30 THEN NR=NR+1
400 GOTO 110
410 NH=NH-1
420 VPOKE X+40*Y,N
430 VPOKE HX+40*HY,H
440 A1$="D2D3D8D2F3E8E3D8D3C+8D2"
450 A2$="F2F3F8F2A3G8G3F8F3E8F2"
460 A3$="O3A2B-3B-8A2B-3B-8A3A8B-3B-8A2"
470 PLAY A1$,A2$,A3$
480 FOR I=1 TO 5000
490 NEXT I
500 IF INKEY$<>"" THEN 500
510 IF NH>0 THEN NR=N1:GOTO 110
520 CLS
```

```
530 SCREEN 0,0
540 LOCATE 9,10
550 PRINT "SCORE :";S;
560 LOCATE 9,20
570 PRINT "UNE AUTRE ?";
580 IF INKEY$<>"" THEN 580
590 D$=INKEY$
600 IF D$="" THEN 590
610 IF D$<>"N" AND D$<>"n" THEN RUN
620 CLS
630 END
640 J=STICK(0)
650 IF J=1 THEN HY=HY-1
660 IF J=2 THEN HY=HY-1:HX=HX+1
670 IF J=3 THEN HX=HX+1
680 IF J=4 THEN HX=HX+1:HY=HY+1
690 IF J=5 THEN HY=HY+1
700 IF J=6 THEN HY=HY+1:HX=HX-1
710 IF J=7 THEN HX=HX-1
720 IF J=8 THEN HX=HX-1:HY=HY-1
730 RETURN
740 CLS
750 SCREEN 0,0
760 COLOR 1,13
770 PRINT "SCORE :";S;
780 IF NH=1 THEN 830
790 FOR HX=1 TO NH-1
800 LOCATE 19+HX,24,0
810 PRINT H$;
820 NEXT HX
830 FOR HX=0 TO 39
840 VPOKE HX+40,M
850 VPOKE HX+880,M
860 NEXT HX
870 FOR HY=2 TO 22
880 VPOKE HY*40,M
890 VPOKE HY*40+39,M
900 NEXT HY
910 FOR I=1 TO NM
920 HX=INT(RND(1)*37)+1
930 HY=INT(RND(1)*21)+2
```

```
940 VPOKE HX+40*HY,M
950 NEXT I
960 FOR I=1 TO NR
970 R(I,0)=INT(RND(1)*37)+1
980 R(I,1)=INT(RND(1)*21)+2
990 IF VPEEK(R(I,0)+40*R(I,1))<>0 THEN 9
70
1000 VPOKE R(I,0)+40*R(I,1),R
1010 NEXT I
1020 HX=INT(RND(1)*37)+1
1030 HY=INT(RND(1)*21)+2
1040 IF VPEEK(HX+HY*40)<>0 THEN 1020
1050 IF VPEEK(HX+HY*40-41)<>0 THEN 1020
1060 IF VPEEK(HX+HY*40-40)<>0 THEN 1020
1070 IF VPEEK(HX+HY*40-39)<>0 THEN 1020
1080 IF VPEEK(HX+HY*40-1)<>0 THEN 1020
1090 IF VPEEK(HX+HY*40+1)<>0 THEN 1020
1100 IF VPEEK(HX+HY*40+39)<>0 THEN 1020
1110 IF VPEEK(HX+HY*40+40)<>0 THEN 1020
1120 IF VPEEK(HX+HY*40+41)<>0 THEN 1020
1130 X=HX
1140 Y=HY
1150 FOR I=1 TO 5
1160 VPOKE HX+HY*40,233
1170 BEEP
1180 FOR J=1 TO 50
1190 NEXT J
1200 VPOKE HX+HY*40,H
1210 FOR J=1 TO 50
1220 NEXT J
1230 NEXT I
1240 RETURN
1250 H=40
1260 H$="H"
1270 M=231
1280 R=32
1290 N=0
1300 RETURN
```


A.M



PARACHUTE

Essayez, en sautant d'un hélicoptère en vol, d'atteindre la cible qui se trouve au sol. Une première pression sur une touche vous permet de descendre verticalement en chute libre. Une deuxième pression entraîne l'ouverture du parachute. La descente continue alors plus lentement et avec un angle de 45 degrés car le vent vous pousse. Plus vous attendrez pour ouvrir votre parachute et moins vous serez déporté. Mais n'attendez pas trop longtemps car, au-dessous de cent mètres, le parachute ne s'ouvre plus.

```
10 REM **************
20 REM * PARACHUTE *
30 REM **************
40 GOSUB 460
50 HH=HH-4
60 IF HH<0 THEN PUT (0,1),R,PSET
70 IF HH<0 THEN HH=229
80 PUT (HH,1),H,PSET
90 D$=INKEY$
100 IF D$="" THEN 140
110 IF PV>100 THEN 140
120 IF SP=1 THEN OP=1 ELSE SP=1
```

```
130 IF OP=0 THEN PV=10:PH=HH
140 IF SP=0 THEN 230
150 IF OP=0 THEN PV=PV+8
160 IF OP=1 THEN PV=PV+1:PH=PH-1
170 IF PV>167 OR PH<1 THEN 260
180 IF OP=1 THEN 210
190 PUT (PH,PV),PF,PSET
200 GOTO 50
210 PUT (PH,PV),PO,PSET
220 GOTO 50
230 FOR I=1 TO 50
240 NEXT I
250 GOTO 50
260 IF ABS(PH-A)>4 THEN 320
270 FOR I=1 TO 1000
280 NEXT I
290 S=S+10
300 GOSUB 660
310 GOTO 50
320 CLS
330 SCREEN 0,0
340 LOCATE 10,10,0
350 PRINT "SCORE :";S;
360 LOCATE 10,16
370 PRINT "UNE AUTRE ?"
380 IF INKEY$<>"" THEN 380
390 D$=INKEY$
400 IF D$="" THEN 390
410 IF D$<>"N" AND D$<>"n" THEN RUN
420 CLS
430 LOCATE 1,1,1
440 COLOR 15,4,5
450 END
460 DEFINT A-Z
470 COLOR 15,7,7
480 SCREEN 1
490 DIM H(27,8)
500 DIM PF(14,23)
510 DIM PO(14,23)
520 DIM R(27,8)
530 CLS
```

```
540 DRAW "C12BM51,50R14L6G4L2G1L1G1D1F1R
21E1U5L2D1G2L5H1L1H1L1H1L1"
550 PAINT (58,56),12
560 GET (50,50)-(77,58),H
570 GET (100,50)-(127,58),R
580 CLS
590 DRAW "C6BM54,50G1L1G1D1G1D1R12U1H1U1
H1L1H1L4"
600 PAINT (55,51),6
610 DRAW "C6BM51,56D1F1D1F1D3R2D6L1R1U3R
2D3R1L1U4L1U4L1U1R2D1L1D4R1U2R2U3E1U1E1U
1"
620 GET (50,46)-(66,69),PO
630 CLS
640 DRAW "C6BM54,61R1D6L2D2U2R3D2L1D1R2U
1L1U2R3D2U2L3U3D3R1U6R1"
650 GET (50,46)-(64,69),PF
660 CLS
670 HH=229
680 HV=1
690 A=INT(RND(1)*150)+10
700 DRAW "C1BM"+STR$(A)+",191R12"
710 SP=0
720 OP=0
730 PV=0
740 PH=0
750 RETURN
```

LA BIBLIOTHÈQUE SYBEX

OUVRAGES GÉNÉRAUX

VOTRE PREMIER ORDINATEUR *par Rodnay Zaks,*
296 pages, Réf. 394

VOTRE ORDINATEUR ET VOUS *par Rodnay Zaks,*
296 pages, Réf. 271

DU COMPOSANT AU SYSTÈME : une introduction aux microprocesseurs *par Rodnay Zaks,*
636 pages, Réf. 340

TECHNIQUES D'INTERFACE aux microprocesseurs *par Austin Lesea et Rodnay Zaks,*
450 pages, Réf. 339, 3ème édition

LEXIQUE INTERNATIONAL MICROORDINATEURS, avec dictionnaire abrégé en 10 langues
192 pages, Réf. 234

GUIDE DES MICRO-ORDINATEURS A MOINS 3 000 F *par Joël Poncet,*
144 pages, Réf. 322

LEXIQUE MICRO-INFORMATIQUE *par Pierre Le Beux,*
140 pages, Réf. 369

BASIC

VOTRE PREMIER PROGRAMME BASIC *par Rodnay Zaks,*
208 pages, Réf. 263

INTRODUCTION AU BASIC *par Pierre Le Beux,*
336 pages, Réf. 335

LE BASIC PAR LA PRATIQUE : 60 exercices *par Jean-Pierre Lamoitier,*
252 pages, Réf. 395

LE BASIC POUR L'ENTREPRISE *par Xuan Tung Bui,*
204 pages, Réf. 253, 2ème édition

PROGRAMMES EN BASIC, Mathématiques, Statistiques, Informatique *par Alan R. Miller,*
318 pages, Réf. 259

AU COEUR DES JEUX EN BASIC *par Richard Mateosian,*
352 pages, Réf. 233

JEUX D'ORDINATEUR EN BASIC *par David H. Ahl,*
192 pages, Réf. 246

NOUVEAUX JEUX D'ORDINATEUR EN BASIC *par David H. Ahl,*
204 pages, Réf. 247

PASCAL

INTRODUCTION AU PASCAL *par Pierre Le Beux,*
496 pages, Réf. 330

LE PASCAL PAR LA PRATIQUE *par Pierre Le Beux et Henri Tavernier,*
562 pages, Réf. 361

LE GUIDE DU PASCAL *par Jacques Tiberghien,*
504 pages, Réf. 232

PROGRAMMES EN PASCAL pour Scientifiques et Ingénieurs *par Alan R. Miller,*
392 pages, Réf. 240

AUTRES LANGAGES

INTRODUCTION A ADA *par Pierre Le Beux,*
366 pages, Réf. 360

MICROORDINATEUR

ALICE

JEUX EN BASIC POUR ALICE *par Pierre Monsaut,*
96 pages, Réf. 320

APPLE / MACINTOSH

PROGRAMMEZ EN BASIC SUR APPLE II *par Léopold Laurent,*
208 pages, Réf. 333

APPLE II 66 PROGRAMMES BASIC *par Stanley R. Trost,*
192 pages, Réf. 283

JEUX EN PASCAL SUR APPLE *par Douglas Hergert et Joseph T. Kalash,*
372 pages, Réf. 241

GUIDE DU BASIC APPLE II *par Douglas Hergert,*
272 pages, Réf. 306

APPLE II, PREMIERS PROGRAMMES *par Rodnay Zaks,*
248 pages, Réf. 373

MACINTOSH, GUIDE DE L'UTILISATEUR *par Joseph Caggiano,*
208 pages, Réf. 396

ATARI

JEUX EN BASIC SUR ATARI *par Paul bunn,*
96 pages, Réf. 282

ATMOS

JEUX EN BASIC SUR ATMOS *par Pierre Monsaut,*
96 pages, Réf. 346

ATMOS, 56 PROGRAMMES *par Stanley R. Trost,*
180 pages, Réf. 372

COMMODORE 64

JEUX EN BASIC SUR COMMODORE 64 *par Pierre Monsaut,*
96 pages, Réf. 317

COMMODORE 64, PREMIERS PROGRAMMES *par Rodnay Zaks,*
248 pages, Réf. 342

GUIDE DU BASIC VIC 20, COMMODORE 64 *par Douglas Hergert,*
240 pages, Réf. 312

COMMODORE 64, GUIDE DE L'UTILISATEUR *par J. Kassmer,*
144 pages, Réf. 314

COMMODORE 64, 66 PROGRAMMES *par Stanley R. Trost,*
192 pages, Réf. 319

DRAGON

JEUX EN BASIC SUR DRAGON *par Pierre Monsaut,*
96 pages, Réf. 324

GOUPIL

PROGRAMMEZ VOS JEUX SUR GOUPIL *par François Abella,*
208 pages, Réf. 264

IBM

IBM PC EXERCICES EN BASIC *par Jean-Pierre Lamoitier,*
256 pages, Réf. 338

IBM PC Guide de l'utilisateur *par Joan Lasselle et Carol Ramsey,*
160 pages, Réf. 301

IBM PC 66 PROGRAMMES BASIC *par Stanley R. Trost,*
192 pages, Réf. 280

LASER

LASER JEUX D'ACTION *par Pierre Monsaut,*
96 pages, Réf. 371

MO5

MO5 JEUX D'ACTION *par Pierre Monsaut,*
96 pages, Réf. 367

MO5, PREMIERS PROGRAMMES *par Rodnay Zaks,*
248 pages, Réf. 370

ORIC

JEUX EN BASIC SUR ORIC *par Peter Shaw,*
96 pages, Réf. 278

ORIC PREMIERS PROGRAMMES *par Rodnay Zaks,*
248 pages, Réf. 344

SHARP

DÉCOUVREZ LE SHARP PC-1500 ET LE TRS-80 PC-2 *par Michel Lhoir,*
2 tomes, Réf. 261-262

SPECTRUM

PROGRAMMEZ EN BASIC SUR SPECTRUM *par S.M. Gee,*
208 pages, Réf. 252

JEUX EN BASIC SUR SPECTRUM *par Peter Shaw,*
96 pages, Réf. 276

SPECTRUM, PREMIERS PROGRAMMES *par Rodnay Zaks,*
248 pages, Réf. 381

SPECTRUM JEUX D'ACTION *par Pierre Monsaut,*
96 pages, Réf. 368

TI 99/4

PROGRAMMEZ VOS JEUX SUR TI 99/4 *par François Abella,*
160 pages, Réf. 303

TO 7

JEUX EN BASIC SUR TO 7 *par Pierre Monsaut,*
96 pages, Réf. 326

TO 7, PREMIERS PROGRAMMES *par Rodnay Zaks,*
248 pages, Réf. 328

TIMEX

ZX 81 GUIDE DE L'UTILISATEUR *par Douglas Hergert,*
208 pages, Réf. 256

TRS-80

PROGRAMMEZ EN BASIC SUR TRS-80 *par Léopold Laurent,*
2 tomes, Réf. 250-251

DÉCOUVREZ LE SHARP PC-1500 ET LE TRS-80 PC-2 *par Michel Lhoir,*
2 tomes, Réf. 366-262

JEUX EN BASIC SUR TRS-80 MC-10 *par Pierre Monsaut,*
96 pages, Réf. 323

JEUX EN BASIC SUR TRS-80 *par Chris Palmer,*
96 pages, Réf. 302

JEUX EN BASIC SUR TRS-80 COULEUR *par Pierre Monsaut,*
96 pages, Réf. 325

TRS-80 MODÈLE 100, GUIDE DE L'UTILISATEUR *par Orson Kellog,*
112 pages, Réf. 300

VIC 20

PROGRAMMEZ EN BASIC SUR VIC 20 *par G. O. Hamann,*
2 tomes, Réf. 244-337

JEUX EN BASIC SUR VIC 20 *par Alastair Gourlay,*
96 pages, Réf. 277

VIC 20, PREMIERS PROGRAMMES *par Rodnay Zaks,*
248 pages, Réf. 341

GUIDE DU BASIC VIC 20, COMMODORE 64 *par Douglas Hergert,*
240 pages, Réf. 312

VIC 20 JEUX D'ACTION *par Pierre Monsaut,*
96 pages, Réf. 345

ZX 81

ZX 81 GUIDE DE L'UTILISATEUR *par Douglas Hergert,*
208 pages, Réf. 256

ZX 81 56 PROGRAMMES BASIC *par Stanley R. Trost,*
192 pages, Réf. 304

GUIDE DU BASIC ZX 81 *par Douglas Hergert,*
204 pages, Réf. 285

JEUX EN BASIC SUR ZX 81 *par Mark Charlton,*
96 pages, Réf. 275

ZX 81 PREMIERS PROGRAMMES *par Rodnay Zaks,*
248 pages, Réf. 343

MICRO-PROCESSEURS

PROGRAMMATION DU Z80 *par Rodnay Zaks,*
618 pages, Réf. 220

APPLICATIONS DU Z80 *par James W. Coffron,*
304 pages, Réf. 274

PROGRAMMATION DU 6502 *par Rodnay Zaks,*
376 pages, Réf. 331, 2ème édition

APPLICATIONS DU 6502 *par Rodnay Zaks,*
288 pages, Réf. 332

PROGRAMMATION DU 6800 *par Daniel-Jean David et Rodnay Zaks,*
374 pages, Réf. 327

PROGRAMMATION DU 6809 *par Rodnay Zaks et William Labiak,*
392 pages, Réf. 328

PROGRAMMATION DU 8086/8088 *par James W. Coffron,*
304 pages, Réf. 316

MISE EN OEUVRE DU 68000 *par C. Vieillefond,*
352 pages, Réf. 363

SYSTÈMES D'EXPLOITATION

GUIDE DU CP/M AVEC MP/M *par Rodnay Zaks,*
354 pages, Réf. 336

CP/M APPROFONDI *par Alan R. Miller,*
380 pages, Réf. 334

INTRODUCTION AU p-SYSTEM UCSD *par Charles W. Grant et Jon Butah,*
308 pages, Réf. 365

GUIDE DU PC DOS *par Richard A. King,*
240 pages, Réf. 313

LOGICIELS ET APPLICATIONS

INTRODUCTION AU TRAITEMENT DE TEXTE *par Hal Glatzer,*
228 pages, Réf. 243

INTRODUCTION A WORDSTAR *par Arthur Naiman,*
200 pages, Réf. 255

WORDSTAR APPLICATIONS *par Julie Anne Arca,*
320 pages, Réf. 305

VISICALC APPLICATIONS *par Stanley R. Trost,*
304 pages, Réf. 258

VISICALC POUR L'ENTREPRISE *par Dominique Helle,*
304 pages, Réf. 309

INTRODUCTION A dBASE II *par Alan Simpson,*
280 pages, Réf. 364

DE VISICALC A VISI ON *par Jacques Bourdeu,*
256 pages, Réf. 321

La plupart de ces ouvrages existent en version anglaise. N'hésitez pas à demander notre catalogue.

EN ANGLAIS

BASIC EXERCISES FOR APPLE *by Jean-Pierre Lamoitier,*
232 pages, Réf. 0-084

BASIC FOR BUSINESS *by Douglas Hergert,*
224 pages, Réf. 0-080

CELESTIAL BASIC : Astronomy on your Computer *by Eric Burgess,*
228 pages, Réf. 0-087

INTRODUCTION TO PASCAL (Including UCSD Pascal) *by Rodnay Zaks,*
422 pages, Réf. 0-066

DOING BUSINESS WITH PASCAL *by Richard Hergert and Douglas Hergert,*
380 pages, Réf. 0-091

MASTERING VISICALC *by Douglas Hergert,*
224 pages, Réf. 0-090

THE APPLE CONNECTION *by James W. Coffron,*
228 pages, Réf. 0-085

PROGRAMMING THE Z8000 *by Richard Mateosian,*
300 pages, Réf. 0-032

A MICROPROGRAMMED APL IMPLEMENTATION *by Rodnay Zaks,*
350 pages, Réf. 0-005

ADVANCED 6502 PROGRAMMING *by Rodnay Zaks,*
292 pages, Réf. 0-089

FORTRAN PROGRAMS FOR SCIENTISTS AND ENGINEERS *by Alan R. Miller,*
320 pages, Réf. 0-082

POUR UN CATALOGUE COMPLET DE NOS PUBLICATIONS

FRANCE
6-8, Impasse du Curé
75881 PARIS CEDEX 18
Tél. : (1) 203.95.95
Télex : 211801

U.S.A.
2344 Sixth Street
Berkeley, CA 94710
Tel. : (415) 848.8233
Telex : 336311

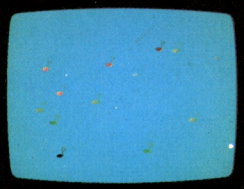
ALLEMAGNE
Volgelsanger. WEG 111
4000 Düsseldorf 30
Post Bos N° 30.09.61
Tel. : (0211) 626441
Telex : 08588163

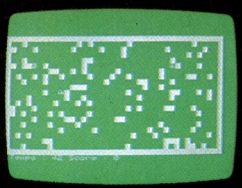
ANGLETERRE
Unit 4 - Bourne Industrial Park
Bourne Road, Crayford
Kent DA1 4BU
Tel. : (0322) 57717

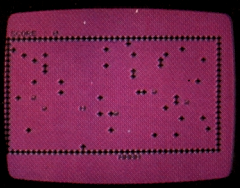
Paris • Berkeley • Düsseldorf • Londres

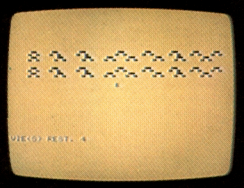
Achevé d'imprimer le 8 novembre 1984 sur les presses de l'Imprimerie «La Source d'Or»
63200 Marsat - Dépôt légal : 4e trimestre 1984 - Imprimeur n° 1633

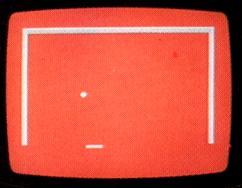
1. Maestro
2. Alphabet
3. Robots
4. Crabes
5. Squash
6. Ramasse-miettes
7. Casse-briques
8. Grand-prix
9. Parachute
10. Atterrissage
11. Slalom
12. Chasse au canard
13. Poursuite
14. Blitz
15. Tank
16. D.C.A.
17. Serpent
18. Micropède


1

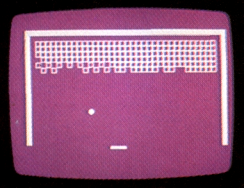

2

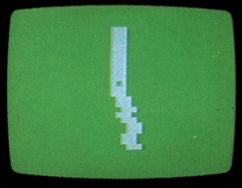

3


4


5

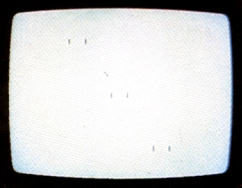
6

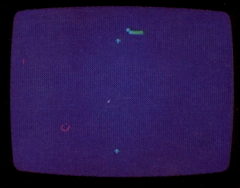

7

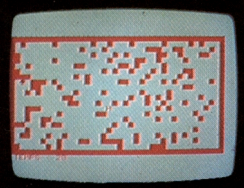

8

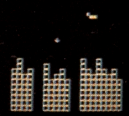
9

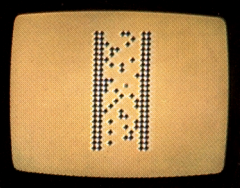
10


11

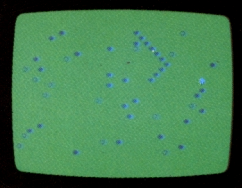

12

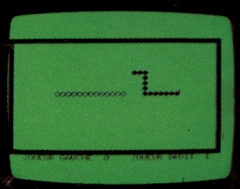

13


14


15

16


17


18

ISBN 2-7361-0077-X 377 1184 49 F